Nintendo Wii · Wii U · 3DS · DS · Wii/DS Ware · Retro
04/13 · Ausgabe 192 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

N-ZONE JETZT IM NEUEN LOOK!
· Mehr Infos · Mehr Retro
· Mehr Kaufberatung

POKéMON
Das müsst ihr über die neuen Games wissen!

LEGO CITY UNDERCOVER
XXL-Test: So gut ist das Lego-GTA für die Wii U!

VORSCHAU
Resident Evil: Revelations (Wii U)
Donkey Kong Country Returns (3DS)
Animal Crossing (3DS)
Yarn Yoshi (Wii U)
Watch Dogs (Wii U)
The Wonderful 101(Wii U)
Project X Zone (3DS)

TEST
Monster Hunter 3 Ultimate (Wii U/3DS)
Castlevania: Mirror of Fate (3DS)

2013: Das Jahr des Mario-Bruders!

LUIGI SUPERSTAR

Luigi's Mansion 2 (Test, 3DS) + **New Super Luigi U** (Wii U) + **Mario & Luigi: Dream Team** (3DS)

EIN KLEINER VOGEL AUF EINEM GROSSEN ABENTEUER!

100 PROZENT GEWALTFREI!

HIGHLIGHTS:

- LEICHT ZU ERLERNENDES SPIELPRINZIP.
- 100 PROZENT GEWALTFREI, SODASS AUCH KLEINE KINDER PROBLEMLOS DIE ABENTEUER DER BIRDIES ERLEBEN KÖNNEN.
- VIELFÄLTIGE LEVEL: DEIN ABENTEUER FÜHRT DICH VON DSCHUNGELLANDSCHAFTEN ÜBER WÜSTENDÜNEN BIS HIN ZU VERSCHNEITEN BERGEN, IN DENEN EIN FINSTERES SCHLOSS DARAUF WARTET, VON DIR BEFREIT ZU WERDEN.

NUR EUR 1,79

BIRDIES RUN FOR KIDS

Scanne den QR-Code mit deinem Smartphone oder besuche uns im App-Store!

Made for iPod iPhone iPad

computec MEDIA

ENTWICKLER: ANDREAS OTTEN

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Es geht weiter: Nachdem Nintendo im Januar bereits **Pokémon X** und **Y** sowie zahlreiche große Wii-U-Titel angekündigt hat, legte der japanische Konzern in den letzten Wochen nach. Diesmal wurden neue Games für den 3D-Handheld nachgereicht. Wir liefern euch natürlich erste Infos oder gar Vorschauberichte zu den Spielen, darunter **Mario & Luigi: Dream Team**, **Donkey Kong Country Returns 3D**, **Animal Crossing: New Leaf** und **Project X Zone**. Und auch für die Wii U haben wir euch in der vorliegenden N-ZONE eine Menge Neuigkeiten zu bieten, so etwa Vorschauberichte zum kürzlich für die Wii U bestätigten **Watch Dogs**, **Yarn Yoshi**, **Resident Evil: Revelations** und **The Wonderful 101**.

Im Rahmen des 3DS-Nintendo-Direct-Videos wurde das Jahr 2013 von Nintendo-Präsident Iwata persönlich zum Jahr von Luigi ernannt. Was es damit auf sich hat? Ganz einfach: In den kommenden Monaten wird dem Mario-Bruder besonders viel Aufmerksamkeit gewidmet. Den Startschuss macht **Luigi's Mansion 2** für den 3DS, das wir in dieser Ausgabe bereits ausführlich getestet haben. Zudem kündigte Big N mit **Mario & Luigi: Dream Team** für den 3D-Handheld und mit dem DLC **New Super Luigi U** für die Nintendo-Heimkonsole weitere Spiele rund um den grünen Klempner an. Mehr dazu im Vorschauteil!
Auch zu den Pokémon gibt es eine Menge Neues zu berichten: Im großen Special findet ihr spannende Infos zu **Pokémon Mystery Dungeon: Portale in die Unendlichkeit** für den 3DS und **Pokémon Scramble U** für die Wii U sowie zu **Pokémon TV**, der brandneuen App des Franchises.

Im Testteil erwarten euch zudem aktuelle Top-Games wie **Monster Hunter 3 Ultimate** für die Wii U und den 3DS, **Lego City: Undercover** und **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate**, die wir gewohnt kritisch unter die Lupe genommen haben. Und auch sonst bieten wir euch in diesem Monat den gewohnten Mix aus News, Community-Infos, Tipps und Retro-Reportagen aus dem gewaltigen Nintendo-Universum – aber erstmals im neuen Look! Wie ihr unschwer erkennen werdet, haben wir die N-ZONE einer kleinen Frischzellenkur unterzogen – optisch wie inhaltlich. Wir freuen uns auf Feedback jeglicher Art, das ihr uns an unsere Mailadresse redaktion@n-zone.de schicken oder im N-ZONE-Forum unter www.videogameszone.de geben könnt. Vielen Dank!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM (Vorschau)

Seite 32

Die ersten Infos zur dem neu angekündigten RPG für den 3DS!

LUIGI'S MANSION 2 (Test)

Seite 48

Der erhoffte Überflieger? Unser Test verrät, wie gut sich Luigi in 3D macht.

LEGO CITY: UNDERCOVER (Test)

Seite 54

Ob das Lego-**GTA** den hohen Erwartungen gerecht wird, lest ihr im Test!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Luigi's Mansion 2 Kollege Kegel bekam hierfür den Zuschlag, nachdem er in der vorherigen Ausgabe schon den großen Vorschaubericht verfasst hat.
- **Test, den keiner machen wollte:**
  Erfreulich: Keines der in dieser N-ZONE getesteten Games schreckte die Redaktion ab – lediglich die beiden Kids-Titel in der Magazinstrecke wollte niemand so recht übernehmen. Unsere neue Praktikantin Steffi zog das große Los und durfte sich mit Clownfischen und Pferdepflege beschäftigen.
- **Überraschung des Monats:**
  Ganz kurzfristig hat die Redaktion Zuwachs bekommen: Praktikantin Stefanie Groß stieß Anfang März recht überraschend zu uns und wird uns in den kommenden Monaten fleißig unterstützen. Willkommen im Team!
- **N-ZONE-Held des Monats:**
  Unser Layouter David Mola, der über Wochen am neuen Look der N-ZONE gefeilt hat. Gute Arbeit und vielen Dank, Herr Mola!

DAS TEAM

04/2013

BENJAMIN

Luigi, Luigi und noch mehr Luigi! Nintendo hat 2013 zum Jahr des Mario-Bruders erklärt – wir haben **Luigi's Mansion 2** für den 3DS bereits getestet und brandheiße Infos zu **New Super Luigi U**, dem DLC für **New Super Mario Bros. U**, und zum 3DS-RPG **Mario & Luigi: Dream Team** für euch parat.

48 TEST | 2013: DAS JAHR DES MARIO-BRUDERS!

THOMAS

Im großen **Pokémon**-Special verraten wir euch alles über **Pokémon Mystery Dungeon: Portale in die Unendlichkeit** für den 3DS und **Pokémon Scramble** für die Wii U. Außerdem werfen wir einen Blick über den Tellerrand und erklären, was es beispielsweise mit der neuen **Pokémon**-App auf sich hat.

28 VORSCHAU | DIE NEUEN POKÉMON-GAMES

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

2013: Auch das Jahr der Pokémon! 28
Magazin 06
Most Wanted 14

Wii U

New Super Luigi U 20
Pokémon Scramble U 30
Resident Evil: Revelations 24
The Amazing Spider Man 27
The Wonderful 101 26
Watch Dogs 16
Yarn Yoshi 22

3DS

Animal Crossing: New Leaf 36
Donkey Kong Country Returns 3D 34
Mario & Luigi: Dream Team 32
Pokémon Mystery Dungeon: Portale der ... 29
Project X Zone 38

TEST

Charts 70
Das Team 41
Kalender 46
Meinungsmache 42
Release-Termine 44
So testen wir 41
Top-Spiele 66

Wii U

Balloon Fight (Virtual Console) 73
F-Zero (Virtual Console) 72
Lego City: Undercover 54
Metal Slug 4 (Virtual Console) 73
Monster Hunter 3 Ultimate 58
Retro City Rampage (Wii-U-Download) 73
Zelda: Oracle of Ages (Virtual Console) 73

3DS

Ah! Heaven (3DSWare) 75
Castlevania (Virtual Console) 74
Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate 62
Luigi's Mansion 2 48
Mega Man 2 (Virtual Console) 75
Monster Hunter 3 Ultimate 61

SEBASTIAN

Die nächsten Monate werden heiß – vor allem für 3DS-Besitzer: Wir liefern euch die wichtigsten Infos zu den kommenden Hits wie **Donkey Kong Country Returns 3D**, **Animal Crossing: New Leaf**, **Project X Zone** und einer Reihe spannender Neuankündigungen. Aber auch die Wii U kommt in dieser Ausgabe nicht zu kurz: Freut euch auf spannende Vorschauberichte zu Ubisofts **Watch Dogs**, **Resident Evil: Revelations**, **Yarn Yoshi** u. v. m.

ab 22

VORSCHAU | MARIO, DONKEY, YOSHI & CO.

MARCO

Mit **Lego City: Undercover**, **Monster Hunter 3 Ultimate** und **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** haben wir eine Bestbesetzung des Test-Teils dieser N-ZONE-Ausgabe. Ob sich die Vorfreude und das Warten auf diese Wii-U- und 3DS-Hitkandidaten gelohnt hat, erfahrt ihr ab der Seite 54.

54

TEST | LEGO CITY: UNDERCOVER

NightSky (3DSWare) 75

Picross E2 (3DSWare) 75

Splash or Crash (3DSWare) 75

ONLINE

DS-Kanäle 70

VideoGamesZone 72

Wii-Kanäle 68

RETRO

Castlevania 84

Die N-ZONE-Sammlerfibel (N64-Rivalen) 80

Die N-ZONE-Zeitreise 82

Retro-Startseite 78

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90

Spielerforum 88

Tipps & Tricks 86

F-Zero 87

Retro City Rampage 87

Sonic & All-Star Racing: Transformed 86

MEINUNGEN

Kolumne 96

Leserbriefe 94

FINALE

Heftvorschau 98

Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Ah! Heaven, Online 75

Animal Crossing: New Leaf, Vorschau 36

Balloon Fight, Online 73

Castlevania, Online 74

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate, Test 62

Donkey Kong Country Returns 3D, Vorschau 34

F-Zero , Online, Tipps 72, 87

Lego City: Undercover, Test 54

Luigi's Mansion 2, Test 48

Mario & Luigi: Dream Team, Vorschau 32

Mega Man 2, Online 74

Metal Slug 4, Online 73

Monster Hunter 3 Ultimate, Test 58

New Super Luigi U, Vorschau 20

NightSky, Online 75

Picross E2, Online 75

Pokémon Mystery Dungeon:

Portale der Vergangenheit, Vorschau 29

Pokémon Scramble U, Vorschau 30

Project X Zone, Vorschau 38

Resident Evil: Revelations, Vorschau 24

Retro City Rampage, Online, Tipps 73, 87

Sonic & All-Stars Racing: Transformed, Tipps 86

Splash or Crash, Online 75

The Amazing Spider Man, Vorschau 27

The Wonderful 101, Vorschau 26

Watch Dogs, Vorschau 18

Yarn Yoshi, Vorschau 22

Zelda: Oracle of Ages, Online 73

2013 ODER AUCH „DAS JAHR DES LUIGI“

Der Nintendo Direct Stream am 14. Februar hatte nichts mit Valentinstag zu tun – er stand ganz im Zeichen Luigis und zahlreicher weiterer Ankündigungen. Hauptaugenmerk wurde diesmal auf die Neuerscheinungen für den 3DS gelegt. Jedoch waren auch ein paar andere interessante Infos dabei, die nicht direkt etwas mit Spielen zu tun hatten! Aber lest selbst! Auf den nächsten beiden Seiten stellen wir euch die Neuigkeiten vor.

LUIGI'S MANSION 2

In unserer letzten Ausgabe gab es bereits eine umfassende Vorschau von Luigis lang ersehntem Comeback. Im Nintendo Direct Livestream wurden diesmal vor allem die neuen Funktionen des Schreckwegs vorgestellt, die man benötigt, um alle Rätsel des Gruselspiels zu lüften. Wenn ihr mehr wissen möchtet – wir haben **Luigi's Mansion** getestet. Auf Seite 48 geht's los.

MARIO & LUIGI

Mit einem exakten Titel zum neuesten Rollenspiel-Abenteuer unserer zwei Lieblingsklempner wurden wir zwar noch nicht versorgt, jedoch ließ sich in den kurzen Filmauszügen bereits erkennen, dass der Schauplatz diesmal die Träume von Luigi sein könnten. Weitere Einzelheiten findet ihr schon in diesem Heft auf Seite 32.

NEW SUPER LUIGI U

Aus den 80 bestehenden Kursen des ursprünglichen Spiels wurden komplett neue gestaltet, die nun auch Luigi als Hauptcharakter beinhalten und die ihr euch mit diesem DLC zu Gemüte führen könnt. Das Spiel wird im Laufe des Jahres im Wii U eShop angeboten werden. Auf Seite 20 gibt es weitere Details zu Luigis großer Stunde.

FIRE EMBLEM AWAKENING

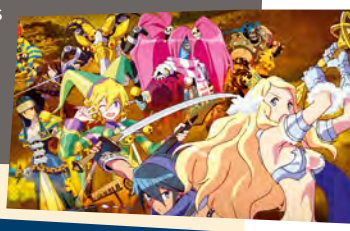
Nachdem der neuste Ableger der **Fire Emblem**-Serie in Japan und Amerika schon seit Monaten im Handel erhältlich ist, ist es nun am 19. April auch bei uns endlich so weit. Das Spiel wird sowohl im Einzelhandel als auch als Download verfügbar sein. Zusätzlich bekommen auch wir Europäer als Entschädigung für die lange Wartezeit einen schicken blauen 3DS XL spendiert, auf dem ein **Fire Emblem**-Logo abgebildet ist.

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Die Monsterjagd geht in die nächste Runde: Sowohl für Wii U als auch 3DS wird es eigene Bundles geben. Erscheinungsdatum dieser Bundles ist der 22.03.2013. Am gleichen Tag wird zusätzlich das Schiebepad Pro in Europa veröffentlicht. Die Wii-U-Version bietet zudem die Möglichkeit, mit anderen Leuten im Onlinemodus zu spielen. Ab Seite 58 findet ihr unseren umfassenden Test zu beiden Versionen.

CODE OF PRINCESS

Beat 'em Up trifft auf Rollenspiel: Ihr stellt euch ein Team aus Charakteren zusammen, die im Lauf der Zeit mit verschiedenen Gegenständen und Accessoires aufgewertet und stärker gemacht werden wollen, um die zahlreichen Missionen zu bestehen. Zudem ist ein Online-Modus verfügbar. Das Spiel wird noch in diesem Frühjahr erscheinen.



MARIO GOLF WORLD TOUR

Diesen Sommer dürfen sich die Besitzer eines 3DS endlich auf einen Ableger der beliebten **Mario Golf**-Reihe auf ihrer Plattform freuen, welches auf den Namen **Mario Golf World Tour** getauft wurde. Entwickelt wird das Spiel von Camelot, die bereits für vergangene Golf- und Tennisspiele im Mario-Universum verantwortlich waren. Somit können sich sowohl Einsteiger als auch Veteranen der **Mario Golf**-Reihe freuen.

POKÉMON MYSTERY DUNGEON – PORTALE IN DIE UNENDLICHKEIT

Nach der riesigen Ankündigung der 6. Pokémon-Generation im Januar liefert Nintendo nun den neuesten Ableger der **Mystery Dungeon**-Serie nach Europa. Eine besondere Neuerung ist, dass man sich eine Stadt erbauen und nach seinen persönlichen Vorlieben gestalten kann. In unserem großen **Pokémon**-Special ab Seite 28 könnt ihr mehr erfahren.

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

Obwohl Japan schon seit November letzten Jahres in den Genuss des Spiels kommt, müssen wir uns leider noch bis zum 14. Juni gedulden. Diesmal werdet ihr durch ein Missverständnis am Anfang selbst zum Bürgermeister des Städtchens New Leaf. In unserer Vorschau auf Seite 36 haben wir alle bisherigen Informationen für euch zusammengetragen.

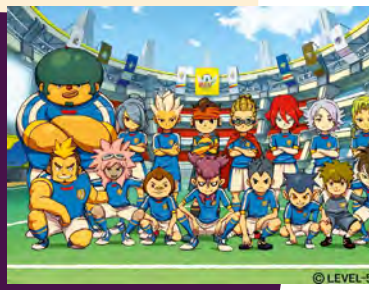
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

Der Livestream schloss mit der Ankündigung des ersten richtigen **Donkey Kong**-Spiels für den 3DS, das im Sommer zu uns kommen soll. Die Grafik des beliebten Spiels wurde komplett überarbeitet und an den 3DS angepasst. Auf der Facebook-Seite Nintendos lässt sich ein Link zu einem 3D-Video finden, das das Spiel zeigt. Eine kurze Vorschau findet sich auch bei uns auf Seite 34 in diesem Heft.

MARIO VS. DONKEY KONG

Ab dem 2. Quartal dieses Jahres ist es wieder Zeit für die beiden alten Rivalen. Das Spiel wird als Download erhältlich sein und fast 200 Levels sowie vier Spielmodi und vier neue Minispiele beinhalten. Das Abenteuer findet auf einem kunterbunten Jahrmarkt statt und überraschenderweise hat sich die gute Pauline diesmal freiwillig mit Donkey Kong zusammengetan. Neben Mini Mario werden zusätzlich noch Miniaturspielzeuge von Peach, Pauline, Toad und Donkey Kong verfügbar sein.

INAZUMA ELEVEN 3



Der japanische Fußball-Hit **Inazuma Eleven 3** ist bereits am 01. Juli 2010 in Japan erschienen. Endlich haben Nintendo und Level-5 bekanntgegeben, dass Europa das Spiel erhält. Veröffentlichung ist diesen Sommer. Anders als die ursprüngliche Version erscheint der Ableger hierzulande auf dem 3DS und somit auch mit 3D-Effekten, überarbeiteter Grafik und besseren Animationen. Das Spiel wird, wie in Japan, in zwei Versionen veröffentlicht.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW – MIRROR FATE

Die Vampirjäger sind zurück. Die Story dreht sich wie gewohnt um die Beziehung zwischen Dracula und dem Belmont-Clan und liefert erstmals genauere Hintergründe zu den Ursachen dieser Blutfehde. Ihr werdet unterschiedliche Charaktere aus dem Belmont-Clan spielen, von denen jeder seine eigene persönliche Geschichte liefern wird. Ab Seite 64 findet ihr unseren Test.

RAYMAN LEGENDS

Wii U Hüpfspielfans, ihr müsst jetzt ganz tapfer sein. Denn einer der heißesten Titel des Wii-U-Frühjahrs wurde auf den Herbst verschoben. Und das aus geradezu skandalösen Gründen!

Eigentlich wollten wir in dieser Ausgabe **Rayman Legends** testen. Doch daraus wurde nichts. Kurzfristig verschob Ubisoft den Titel um ein knappes halbes Jahr – von Ende Februar auf Anfang September. Wie ärgerlich! Doch es kommt noch dicker: Das ehemals Wii-U-exklusive Jump & Run wird nun auch für Xbox und PS3 erscheinen. Traut Ubi der Nintendo-Konsole etwa keinen Erfolg zu? Doch die größte Frechheit ist, dass wir Wii-U-Besitzer völlig grundlos warten müssen. Denn die Wii-U-Fassung des Spiels ist praktisch bereits fertig gestellt. Uns jetzt dennoch monatelang warten zu lassen, ist eine Unverschämtheit. Das fand übrigens auch Rayman-Erfinder Michel Ancel, der sich kurz nach der Nachricht über die Verschiebung mit einigen Demonstranten vor dem Ubi-Studio in Montpellier aufbaute, in dem **Rayman Legends** entsteht. Auch im Miiverse hagelt es Proteste. In Ubisofts Uplay-Gruppe wurden für einige Tage dutzende User-Beschwerden gepostet. Ubisofts Reaktion? Wii-U-User werden mit einer exklusiven Demo und einer Gratis-Version des Online-Challenge-Modus von **Rayman Legends** vertröstet. Na immerhin …

Im Spiel erwartet euch hektische, alberne und toll inszenierte Hüpfspielkost. Gegen Rayman und seine Freunde wirken Mario und Co. wie die reinsten Langweiler-Typen.

Die Levels stecken voller Fallen, Hindernisse und Secrets. Die feine 2D-Grafik ist übrigens komplett handgemalt. Ein Jammer, dass wir nun länger auf das Spiel warten müssen.

In vielen Abschnitten gibt es die Möglichkeit, per Wii U Gamepad mit der Spielwelt zu interagieren, etwa hier bei der Schleuder.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Gerade erst ist Assassin's Creed IV: Black Flag offiziell angekündigt worden, da tauchen schon Gerüchte über einen weiteren Teil namens Assassin's Creed Rising Phoenix auf. Nach den hohen Verkaufszahlen des dritten Teils (12 Millionen Exemplare) ist das sicher kein Wunder. Ganz anders lief es bei Electronic Arts und Dead Space 3. Der Branchenriese hatte sich das Geschäft mit dem Horror-Titel wohl profitabler vorgestellt, doch stattdessen setzte schlagartige Ernüchterung und das daraus resultierende Gerücht ein, EA hätte ein bereits in Entwicklung befindliches Dead Space 4 gestoppt. Mehr Vertrauen in seine Marken hat da Square Enix. Mit Deus Ex: The Fall, das jüngst als eigene Marke eingetragen wurde, könnte eine Fortsetzung von Deus Ex: Human Revolution in Arbeit sein. Letzteres bekommt ja gerade eine Umsetzung für Wii U spendiert.

DISNEY MAGIC CASTLE: MY HAPPY LIFE

3DS Mal eben mit Donald eine Runde angeln und danach mit Winnie Puuh eine Runde Gartenarbeit? In diesem Namco-Titel kein Problem!

Wusstet ihr eigentlich, dass die Japaner völlig verrückt nach Disney sind? In Tokio befinden sich gleich zwei Disney-Vergnügungsparks und der Handel mit Disney-Souvenirs floriert in Japan das ganze Jahr über. Diese Disney-Manie ist es, die etwa Square Enix zur **Kingdom Hearts**-Reihe anregte, in der Disney- und **Final Fantasy**-Universum aufeinander treffen. Aktuell bastelt Namco Bandai an einem neuen Disney-Titel für 3DS: **Disney Magic Castle: My Happy Life** wird in Japan am 11. Juli erscheinen und sogar im Bundle mit einer schicken 3DS-XL-Spezialedition erscheinen. Das Gameplay scheint sich eine dicke Scheibe von **Animal Crossing** abzuschneiden. Mit eurer Spielfigur besucht ihr eine virtuelle Disney-Welt, trefft dort auf allerlei bekannte Gesichter und vertreibt euch die Zeit mit launigen Minispielen. Bislang wurden bereits 28 Disney-Gastcharaktere bestätigt, darunter Stars wie Micky oder Donald und auch weniger populäre Disney-Figuren wie Chip und Chap. Alles in allem wird der Titel mit seiner starken Lizenz und der hübschen Inszenierung durchaus spannend, auch wenn er ganz klar an eher jüngere Zocker gerichtet ist.

Knallbunt und fröhlich kommt die Spielwelt daher. Die eigentliche Spielegrafik ist dann aber doch etwas grober, als auf diesen Entwickler-Bildern.

Viele der Minispiele und Aktivitäten wirken recht simpel und zahm, im Trailer sind aber auch spektakuläre Fantasy-Kämpfe zu sehen.

ETRIAN ODYSSEY 4: LEGENDS OF THE TITAN

3DS Knackig schweres Rollenspiel-Highlight der alten Schule stürmt den 3DS.

An die älteren Leser unter euch: Kennt ihr noch die RPGs der **Wizardry**-Reihe, welche für den PC sind? Aus der Ego-Perspektive steuerte man seine selbst zusammengestellte Truppe durch finstere Kerker und lieferte sich mit mehr als ebenbürtigen Gegnern nervenaufreibende Gefechte. Dieses Genre der Dungeon-Crawler mag heute nicht mehr im Fokus der Videospiel-Öffentlichkeit liegen, doch es ist auch alles andere als tot. Mit der erfolgreichste Vertreter der Neuzeit dürfte die Serie **Etrian Odyssey** sein, die seit 2007 für den Nintendo DS erscheint. Auch hier bastelt ihr euch eine Gruppe, bestehend aus fünf Helden, weist ihnen Charakterklassen zu, holt euch Quests in der Stadt ab und klappert die abwechslungsreichen Etagen des Dungeons ab. Der Touchscreen wird hier für ein tolles Feature genutzt: Dort zeichnet ihr euch einen Lageplan des gegenwärtigen Stockwerks und markiert verschlossene Geheimtüren, Schatzkisten sowie den Aufenthaltsort von besonders gefährlichen Monstern. An dieser Rezeptur wurde bei **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** nicht viel verändert. Im Zuge der stärkeren Hardware ist die Optik leicht aufgebessert worden und bietet im Kampf jetzt komplett animierte Gegner. Auch das Skill-System wurde leicht ausgebaut und macht es euch nun leichter, zu sehen, über welche Talente ihr verfügen müsst, um Zugriff auf die wirklich starken Fertigkeiten zu bekommen. Wird die Luft im Kerker mal zu stickig, könnt ihr mit einem Heißluftballon die Oberwelt erkunden und zusätzliche Quests erledigen. Auf Rollenspieler mit Anspruch wartet im Frühling ein echtes Highlight.

Fünf Helden könnt ihr mit ins Verlies nehmen. Andere Recken bleiben derweil in der sicheren Stadt und warten auf ihren baldigen Einsatz.

MARCO MEINT: „Hands down: **Etrian Odyssey** ist eine der am meisten unterschätzten Serien und **Etrian Odyssey III: The Drowned City** das in meinen Augen beste Rollenspiel der letzten Jahre. Argumente für diese zugegeben hoch gegriffene Meinung gibt es viele: ein überragend tiefgründiges Kampfsystem, der extrem große Umfang, ein genial durchdachtes Leveldesign und ein 10/10-Punkte-Soundtrack. Meine Erwartungen an **Etrian Odyssey IV** sind also ausgesprochen hoch, doch ich bin zuversichtlich, nicht enttäuscht zu werden."

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

Wii U Arrr, hisst die Assassinen-Flagge und holt eure Entermesser raus, ihr Landratten!

Abseits von den üblichen Nintendo-Nachrichten gab es Anfang März eine weitere große Ankündigung. Nachdem illegalerweise schon vor einiger Zeit ein Video im Netz kursierte, bekamen wir nun am 4. März die offizielle Ankündigung: **Assassin's Creed IV – Black Flag** wird bereits Ende Oktober veröffentlicht werden und auch die Besitzer der Wii U kommen wieder in Genuss des neusten Assassinen-Abenteuers. Held der Geschichte ist diesmal Edward Kenway, der Großvater des Protagonisten Connor aus **Assassin's Creed 3**. Im Gegensatz zu den bisherigen Hauptfiguren vor ihm ist Edward in erster Linie Pirat. Daraus lässt sich natürlich erkennen, dass großes Augenmerk auf die Seefahrt gelegt wurde, gepaart mit Attentaten und Raubzügen zu Lande. Das Abenteuer führt euch durch die Karibik, wo ihr als raubeiniger Seeräuber keiner Schatzsuche und keinem wilden Seegefecht aus dem Weg gehen werdet. Die Schauplätze und das ganze Setting erinnern auf den ersten Blick an **Fluch der Karibik**, jedoch ist Edward Kenway alles andere als ein „Kuschelpirat" wie Captain Jack Sparrow, sondern ein talentierter, eiskalter Assassine, vor dem selbst Piraten wie Blackbeard Respekt haben.

Ganz neues Terrain: Auf dem Grund der Ozeane warten so manche Schätze auf euch. Ob eure Assassinen-Fertigkeiten hier von Nutzen sein werden?

Walfang, heute verpönt, war damals eine lohnenswerte Betätigung. Selbstredend könnt ihr im Spiel die dicken Meeressäuger auch jagen und filetieren.

Alles, was an den Seeschlachten im Vorgänger so toll war, wird im vierten Teil weiter ausgebaut. Freut euch auf explosive Enter-Aktionen feindlicher Schiffe.

HOMETOWN STORY

3DS Der Erfinder von Harvest Moon, der Charakterdesigner der Pokémon-Spiele sowie der Final Fantasy-Komponist arbeiten an einem neuen 3DS-Titel. Na, neugierig geworden?

Wenn Yasuhiro Wada, Erfinder von **Harvest Moon**, an einem neuen Spiel arbeitet, ist das auf jeden Fall eine Meldung wert. Der Titel trug einst den Codenamen „Project Happiness" und entsteht beim japanischen Publisher Natsume. Nun wurde der offizielle Titel enthüllt: **HomeTown Story**. Im Spiel lasst ihr euch in einem idyllischen Örtchen nieder und macht dort einen Laden auf. Neben dem An- und Verkauf von Waren werdet ihr es auch mit euren kauzigen Nachbarn zu tun bekommen, mit denen ihr diverse Abenteuer erlebt. Für das schicke Charakterdesign ist Atsuko Nishida (**Pokémon**-Reihe) zuständig und kein Geringerer als **Final Fantasy**-Komponist Nobuo Uematsu komponiert den Soundtrack des Spiels. Das sind einige wirklich gute Gründe, **HomeTown Story** auf dem Radar zu behalten und auf ein Europa-Release zu hoffen. Momentan ist das Spiel aber erst etwa zur Hälfte fertig gestellt.

Allzu viele Informationen zum genauen Spielverlauf und den Abenteuern, die euch in **HomeTown Story** erwarten, gibt es bislang leider noch nicht.

TOPS & FLOPS

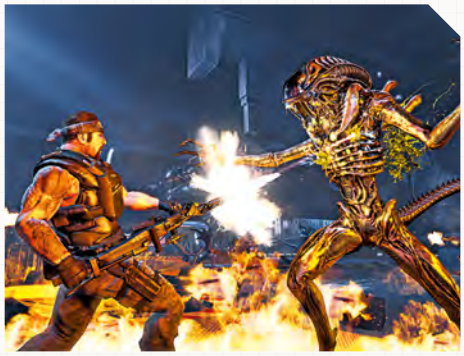
Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

Wii U SCHLÄGT PS3 UND XBOX 360

Die Entwickler des Open-World-Rennspiels **Need for Speed: Most Wanted** freuen sich, in Ruhe Optimierungen für Wii U vornehmen zu können. Die Wii-U-Fassung wird die beste Grafik aller Konsolen-Versionen bieten und einige besondere Features an Bord haben. Per Gamepad kann ein Mitspieler jederzeit Wetter oder Tageszeit ändern oder den Verkehr ein- oder ausschalten. Und das Beste: All das bewiesen die Macher bereits mit einer wirklich soliden Vorab-Version. So gehört sich das!

MEGA-REINFALL COLONIAL MARINES

Eigentlich erhofften wir uns viel vom Ego-Shooter **Aliens: Colonial Marines**. Die uns gezeigten Vorschau-Szenen sahen super aus. Doch beim Test der PC- und PS3-Fassung stellten wir fest: Das sieht ja viel schlechter aus und spielt sich enttäuschend langweilig. Gegner KI und Baller-Gameplay enttäuschen. Einzig das coole Szenario ist spannend. Weltweit hagelte es Kritik und miese Wertungen. Angeblich soll es um die Wii-U-Version gar noch schlechter stehen. Ein angeblicher Insider klagt über aufgesetzte Minispiele, Ruckler und Textur-Probleme. Die Wii-U-Fassung erscheint am 12. April.



Wii MINI

Verglichen mit der Xbox 360 oder PS3 war die Wii ja schon immer ein Winzling. Zunächst nur in Kanada erhältlich, kommt eine noch kompaktere Version namens Wii Mini am 22. März auch bei uns auf den Markt. Stellt sich nur die Frage: Wer braucht die jetzt noch? Mit dem Erscheinen der Wii U haben sich die Preise des Vorgängers ohnehin schon reduziert. Hinzu kommt die Tatsache, dass die Wii Mini um jede Menge Features beraubt wurde. Nicht nur fehlen Anschlüsse für ein Component-Kabel und die Abwärtskompatibilität zum GameCube, auch das Internet und die damit verbundene Virtual Console bleibt ihr somit verwehrt.

KOMMT EIN OKAMI 2?

Von Kritikern und Spielern gefeiert, gehörte **Okami** seinerzeit zu den typischen Games, die rundum überzeugt haben, finanziell gesehen aber leider kein Erfolg waren. Ursprünglich noch für die PlayStation 2 erschienen, folgten diverse Umsetzungen für z.B. die Wii oder PS3. Wenn es nach Platinum Games geht, zu denen einige der früheren Entwickler des Spiels gehören, stünde einer Fortsetzung so gut wie nichts im Wege. Über Twitter antwortete Hideki Kamiya auf die Frage, ob sie zu diesem Schritt bereit wären, mit dem kurzen Satz „Fragt Capcom!“. Jetzt liegt also alles in den Händen von Capcom.

TORMENT FEIERT SUPER-KICKSTART

Soll mal einer sagen, Videospieler wären geizig: Der vor allem unter Rollenspielern bekannte & beliebte Softwareentwickler inXile Entertainment kündigte auf der Crowdfunding-Webseite Kickstarter an, mit **Torment: Tides of Numenera** ein Adventure ganz nach alter Schule programmieren zu wollen: Konzentration auf eine grandiose Storyline und Spielwelt, isometrische Perspektive, kein Zwang zum Mehrspielermodus, keine Mikrotransaktionen, keine DRM-Maßnahmen. Das ambitionierte Ziel: In 30 Tagen 900.000 Dollar an Spendengeldern einsammeln. Bereits nach sechs Stunden (!) hatte inXile das Geld zusammen. Ganz große Klasse!

Korallenriffe vom Sofa aus erkunden, ohne sich nass machen zu müssen: Danke Wii U!

Wii STREET U

Wii U **Einmal um die ganze Welt.**

Der Name lässt es bereits erkennen: Hier erwartet euch eine Art Google Earth für die Wii U. Die App kann seit dem 14. Februar im Nintendo eShop heruntergeladen werden – bis dato noch kostenlos. Das Prinzip der Anwendung ist schnell erklärt: Einfach einen Ortsnamen oder eine Sehenswürdigkeit eingeben und schon bringt euch die Wii Street U genau dorthin. Dabei können die aufregendsten Orte besucht werden: vom Grand Canyon bin hin zu spektakulären Unterwasseransichten ist alles geboten. Auf dem Fernseher seht ihr eine typische Karte mit Straßennamen, auf eurem Gamepad sind dann die jeweiligen Orte in Street View zu bestaunen. Je nachdem, wie ihr das Gamepad neigt, ändert sich auch der Winkel, aus dem ihr die Umgebung betrachtet. Somit könnt ihr ganz einfach von zu Hause aus eine virtuelle Weltreise antreten.

Stefanie Groß

STEFFI MEINT: „Das ist mal eine ganz nette Spielerei für zwischendurch. Man kann durchaus Gefallen daran finden, sich auf Erkundungstour in ferne Länder zu begeben. Ideal für Leute, die Urlaub in einer für sie noch vollkommen fremden Stadt machen und sich schon vorab ein Bild von den örtlichen Lokalitäten machen wollen, beispielsweise wo in der Gegend um den Bahnhof die Taxis stehen usw. Es lässt sich jedoch darüber streiten, inwieweit eine solche App sinnvoll ist, da wohl so gut wie jeder von uns einen PC besitzt, auf dem man das Gleiche mit Google Earth erleben kann. Auch ist noch offen, ob der Service fortlaufend aktuell gehalten wird oder ob die Version für Wii U nur alle paar Jubeljahre aktualisiert wird. Spaß macht es aber trotzdem und man kann das Wii U GamePad sinnvoll nutzen.“

MIYAMOTO HAT KEINEN BOCK MEHR

Nintendo-Urgestein macht sich langsam Gedanken über seinen Ruhestand.

Bevor ihr jetzt in einer Panikaktion eure Konsolen verbrennt: Keine Angst, Shigeru Miyamoto bleibt Nintendo noch eine Zeitlang erhalten. In einem kürzlich geführten Interview offenbarte der Spieledesigner, dass er sich aufgrund seines mittlerweile gehobenen Alters (im vergangenen November ist er 60 geworden) so langsam Gedanken darüber machen muss, wie und wann sein Lebensabend beginnen soll. Aufgrund diverser Projekte, an denen Miyamoto noch beteiligt ist, muss die Rente jedoch noch warten. Damit der Weggang nicht allzu plötzlich geschieht, bezieht der Mastermind mehr und mehr jüngere Newcomer in seine Franchises ein und zieht sich selbst in die beratende Rolle zurück, damit die von ihm auserkorenen Nachfolger für die Zukunft bestens gewappnet sind. „Ich achte sehr darauf, dass die Leute die Spiele nicht machen, um mir zu imponieren, sondern um den Fans da draußen zu gefallen“, so Miyamoto weiter. Für den Moment ist die Gefahr also gebannt, doch der Tag, an dem Marios geistiger Vater Nintendo verlassen wird, ist nicht mehr fern.

Der Mann ist Nintendo: Die Vorstellung, wie der Konzern ohne Mario, Zelda und Co. heute aussähe, gehört zu den spannendsten Fragen, die sich jeder Spieler wohl einmal selbst gestellt hat.

DIE ZWEI NEUEN

Sie gehören bereits seit Mai 2012 zum Computec-Inventar und sind ab sofort neben unseren Magazinen XBG und PlayBlu auch bei der N-ZONE am Start: Marco Cabibbo und Benjamin Kegel.

Big.N, N-Games, Wii-Magazin und N-ZONE: Marco (links) und Ben (rechts) kennen sich aus mit Nintendo-Fachzeitschriften!

In der N-ZONE 03/13 haben sie bereits fleißig in die Tasten gehauen, jetzt wollen wir euch unsere beiden neuen Redakteure auch offiziell vorstellen – obwohl ihr Marco Cabibbo und Benjamin Kegel vielleicht schon kennen dürftet, schließlich haben sie zusammen über 20 Jahre Erfahrung im Videospiel-Journalismus zu bieten. Den Großteil dieser Zeit verbrachten Marco und Benjamin übrigens als Team: Marco war von November 2004 bis Februar 2007 Redakteur bei onlinewelten.com, bevor er im August 2008 nach Bochum übersiedelte. Benjamin fing im Oktober 1999 beim BriStein-Verlag an und arbeitete, ebenso wie Marco, bis 2012 am Wii-Magazin mit.

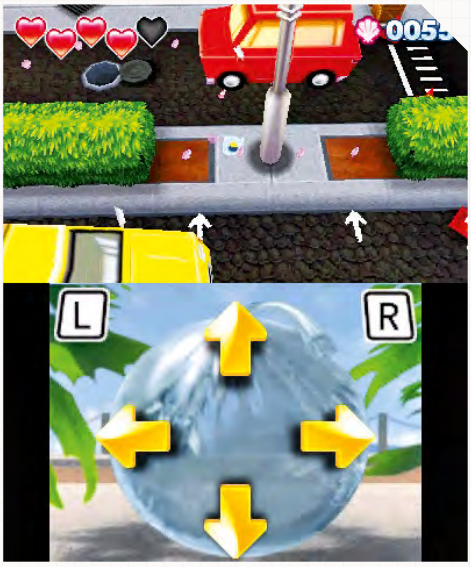
KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

FINDET NEMO: FLUCHT IN DEN OZEAN

Zeitgleich zur aktuellen 3D-Wiederaufführung des Animations-Klassikers **Findet Nemo** im Kino bringt Disney ein dazu passendes DS- und 3DS-Spiel heraus. Erfahrene Zocker erkennen sofort ein klassisches Alarmsignal: Ein Spiel zeitgleich zu einem Kinofilm? Das riecht nach Murks! Wir spielten die 3DS-Fassung bereits ausführlich an und stellten fest, dass **Findet Nemo: Flucht in den Ozean** In der Tat kein großer Wurf für Disney Interactive ist. Zwischen 3D-Clips aus dem Film absolviert ihr allerlei simple Minispiele, bei denen ihr etwa Blubberblasen per Stylus sortiert, in Plastikbeuteln gefangene Fische zum Meer rollt oder in klassischer Puzzle-Manier bunte Kugeln arrangiert. Mit den verdienten Punkten schaltet ihr neue Bewohner und Hintergründe für ein virtuelles Aquarium frei. Das ist sicher nett gemeint, kann aber weder grafisch noch spielerisch wirklich beeindrucken. Einem **Nemo**-Fan macht ihr unserer Meinung nach mit einem Besuch in einem echten Aquarium eine weitaus größere Freude!

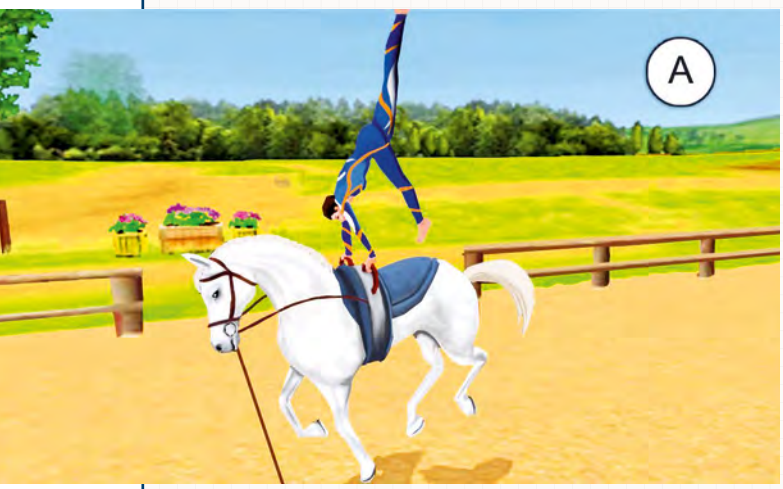
In diesem Spiel müsst ihr gleichfarbige Blasen per Stylus zusammenführen und so größere Blasen erzeugen. Gleichzeitig gilt es Bubbles (gelb) vor Seeigeln zu bewahren.



Die Flucht im Plastikbeutel ist eine tolle Szene im Film. Im Spiel entpuppt sie sich als zu simpel. Ihr könnt einzig rollen und hüpfen. Mehr Tiefgang hätte nicht geschadet.

SOPHIES FREUNDE: REIT-CHAMPION 3D

Ihr schlüpft in die Rolle einer jungen Frau, die auf einem Reiterhof ihr eigenes Pferd anvertraut bekommt. Ihr habt die Möglichkeit, euren Hauptcharakter nach euren Wünschen anzupassen sowie die Rasse und den Namen eures Pferdes auszuwählen. Im Lauf der Zeit lassen sich neue Kleidungsstücke und Accessoires freischalten. Ziel ist es, zusammen mit euren Teamkollegen den Weltmeistertitel in verschiedenen Reitdisziplinen zu erringen. Dazu zählen unter anderem Dressurreiten, Hürdenrennen oder Geländeritt. Zudem gilt es, im Lauf der Geschichte kleinere Nebenaufgaben zu bewältigen, wie zum Beispiel Ausflüge zu begleiten, verlorene Tiere zu suchen oder natürlich euer Pferd zu pflegen. Die Grafik und Musik des Spiels sind nicht mehr wirklich zeitgemäß und die Animationen könnten auch deutlich flüssiger und natürlicher wirken. An diesen Mankos dürfte sich jedoch die sehr junge Zielgruppe wenig stören und trotzdem längere Zeit ihren Spaß haben.



Kunststückchen wie dieses erfordern nicht nur Training vom Reiter, auch der Vierbeiner muss genügend Disziplin an den Tag legen, damit alles klappt.

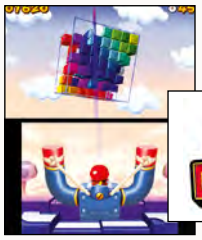
Ein Ausritt am Strand tut der Seele gut, selbst wenn dieser in technischer Hinsicht alle andere als zeitgemäß wirkt. Hauptsache, in der Sonne chillen!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

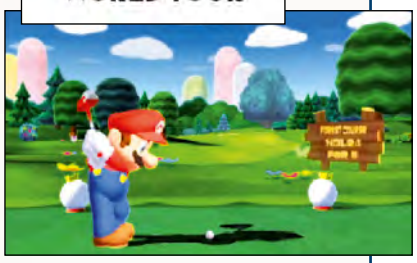
1 SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** Nicht bekannt/2013

MARIO & LUIGI



MARIO AND DONKEY KONG



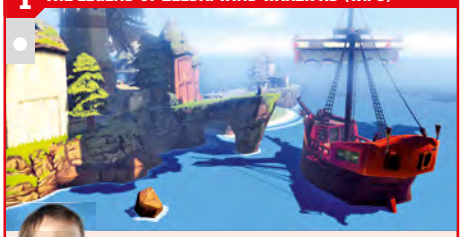
MARIO GOLF WORLD TOUR

Wii U	Super Mario	Nicht bekannt	Jump & Run
Wii U	Mario Kart	Nicht bekannt	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	Nicht bekannt	Sport
3DS	Mario vs. Donkey Kong	2. Quartal 2013	Geschicklichkeit
3DS	Mario & Luigi: Dream Team	Sommer 2013	Rollenspiel

Mit diesem Lineup für die kommenden Monate hat unser Superstar wohl ein Abo auf den Platz 1 der Most-Wanted-Charts der N-ZONE-Leser! Nachdem kürzlich **Mario Kart** und ein **Super Mario** für die Wii U angekündigt wurden, kamen in diesem Monat **Mario**-Titel für den 3DS hinzu: **Mario Golf: World Tour**, ein neues **Mario vs. Donkey Kong** sowie **Mario & Luigi: Dream Team**. Fans des Nintendo-Klempners haben also keinen Grund, über mangelnden Spielenachschub mit ihrem Lieblingshelden zu klagen!

REDAKTIONS-TOP-5

1 THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER HD (Wii U)



Die Wii U braucht einfach ein **Zelda**! Aus diesem Grund ist auch in diesem Monat das HD-Remake des GameCube-Überfliegers wieder das begehrteste Nintendo-Spiel des N-ZONE-Teams.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** Herbst 2013

Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

2 FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** April 2013

Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Intelligent Systems **Genre:** Strategie

3 NEW SUPER LUIGI U (DLC, Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Sommer 2013

Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

4 POKÉMON X UND Y (3DS)

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** Oktober 2013

Hersteller: Nintendo **Entwickler:** GameFreak **Genre:** Rollenspiel

5 MARIO GOLF: WORLD TOUR (3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Nicht bekannt

Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Camelot **Genre:** Sport

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Herbst 2013/Nicht bekannt

Seit der Ankündigung gab es keine neuen Infos zum HD-Remake von **Zelda: The Wind Waker**, das vor zehn Jahren für den GameCube erschien. Und auch zu dem „richtigen" Wii-U-**Zelda**, das in Form einer Technik-Demo bei der ersten Präsentation der Wii U gezeigt wurde, haben wir nichts Neues zu berichten.

Wii U	Zelda: The Wind Waker HD	Herbst 2013	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 POKÉMON

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013

Es kommen weitere **Pokémon**-Games – sowohl für den 3DS als auch für die Wii U! Das Highlight bleiben zwar eindeutig die Editionen **X** und **Y**, doch sollten uns das neue **Mystery Dungeon** und **Scramble U** die Wartezeit darauf unterhaltsam verkürzen. Mehr Infos findet ihr in der euch vorliegenden N-ZONE ab der Seite 28.

3DS	Pokémon X und Y	Herbst 2013	Rollenspiel
3DS	Pokémon Mystery Dungeon: Portale in die Unendl.	17. Mai 2013	Action-Adventure
Wii U	Pokémon Scramble U	Frühjahr 2013	Action

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 LUIGI

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013

Im letzten Nintendo-Direct-Video wurde 2013 zum Jahr von Luigi erklärt – passend hierzu erscheinen gleich eine Reihe interessanter Games mit dem Mario-Bruder. Den Startschuss setzt die Fortsetzung von **Luigi's Mansion**, das wir bereits in dieser Ausgabe ab Seite 48 testen, hinzu kommt ein Luigi-DLC für **New Super Mario Bros. U** sowie ein neues Rollenspiel der **Mario & Luigi**-Reihe. Auf den Seiten 20 beziehungsweise 32 findet ihr weitere Infos!

3DS	Luigi's Mansion 2	28. März 2013	Action-Adventure
Wii U	New Super Luigi U	Sommer 2013	Jump & Run
3DS	Mario & Luigi: Dream Team	Sommer 2013	Rollenspiel

5 PIKMIN 3 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2. Quartal 2013

Um das dritte **Pikimin** wurde es in den letzten Wochen recht still – in der vorherigen N-ZONE haben wir euch bereits alle neuen Infos und Bilder geliefert. Wir rechnen fest damit, dass Nintendo hierzu bald wieder nachlegt und uns Neues aus der Welt der Wii-U-**Pikmin** präsentieren wird.

6 ANIMAL CROSSING: NEW LEAF (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 14. Juni 2013

Fans der **Animal Crossing**-Reihe haben allen Grund zur Freude: Im Juni dürfen sie sich wieder in der spaßigen Sim mit den lustigen Tierchen austoben. Was das Spiel so alles zu bieten hat, lest ihr im Vorschau-Bericht ab Seite 36 dieser N-ZONE-Ausgabe.

7 FIRE EMBLEM (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 19. April 2013

8 LEGO CITY: UNDERC. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 28. März 2013

9 MONSTER HUNTER 3 (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 22. März 2013

10 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2013

WATCH DOGS

Action Games, AR-Programme, MP3-Sortierer: für Aiden Pearce nicht interessant. Seine App des Monats? Die Schlüssel zur Stadt!

Wie man eine E3 gewinnt, frei nach französischem Rezept – erstens: Werkle zwei Jahre lang an einem Toptitel, ohne dass die lästig-neugierigen Videospiel-Fachjournalisten auch nur das Geringste davon mitbekommen. Zweitens: Warte ab, bis die weltweit wichtigste Gaming-Fachmesse ansteht und bring dein Spiel mit. Drittens: Marschiere locker-flockig auf die Bühne und stelle dem Publikum völlig überraschend ein Gameplay-Konzept vor, das den Puls der gesamten Expo in die Höhe treibt. Viertens: Pack eine Live-Demonstration aus, die allen anwesenden Zuschauern die Kinnlade auf den Boden knallen lässt. Fünftens: Flieg zurück nach Hause und rauche breit grinsend die Fat Lady!

Schöne neue Welt

Da saß das Computec-Team also ganz vorne in der Ubisoft-Pressekonferenz und wusste, ebenso wie der Rest der Gaming-Welt, zu diesem Zeitpunkt vor knapp acht Monaten noch nicht allzu viel mit **Watch Dogs** anzufangen. Was soll das sein? Ein Rendervideo? Nein? Echtzeit, was? Und das nicht nur für Xbox 360, PS3 und PS4, sondern ab sofort auch für Wii U? Trotz dieses grandiosen Weltdesigns, der lebendigen Straßen mit all ihren Menschen und der atemberaubenden Grafik samt Regeneffekten, bei denen wir spontan zum Klappschirm greifen möchten? Einfach nur genial!

Halbes Hemd?

Zunächst machen wir Bekanntschaft mit der Leitfigur des Spiels: Aiden Pearce. Auf den ersten Blick erscheint der durch die klatschnassen Straßen Chicagos schlendernde junge Mann nicht wie der typische Action-Protagonist – Aiden ist unauffällig gekleidet, eher hager, unscheinbar. Kein Wunder, die Talente von Mr. Pearce haben nämlich wenig mit Muskelkraft zu tun: Aiden ist ein begnadeter Hacker – und seine Heimatstadt seit einigen Jahren unter der Kontrolle von ctOS. Dabei handelt es sich um eine hochentwickelte künstliche Intelligenz, die praktisch sämtliche Überwachungs- und Automatisierungssysteme Chicagos regelt: Kameras, Mobilfunknetze, WLAN-Frequenzen, das komplette Verkehrsleitsystem

Auftritt: Aiden Pearce! Wir geben zu, die Presseankündigung von Ubisoft, Watch Dogs auch für die Wii U zu entwickeln , hat uns (sehr positiv) überrascht …

… nicht nur erwartet Nintendo-Spieler dadurch ein echter Prachttitel, auch andere Games mit technischem High-End-Anspruch könnten diesem Beispiel folgen wollen!

sowie Computer-Polizeiakten. All diese Daten, all diese Funktionen laufen bei ctOS zusammen – und Aiden hat es geknackt! Was würdet ihr tun, wenn ihr in Sekunden jedes Detail über alle Menschen um euch herum ausspähen könntet? Wenn ihr sämtliche Telefongespräche abzuhören imstande wärt? Wenn ein stadtweiter Verkehrskollaps nur einen Tastendruck von euch erfordern würde? Wenn jeder Bankautomat, jede Kamera, jedes elektronische Schloss, jeder GPS-Chip euer Verbündeter sein könnte? Was würdet ihr tun, wenn eine ganze Stadt eure Waffe wäre? Das sind die Fragen, die euch **Watch Dogs** in seiner Sandbox-Spielwelt stellt.

Ganzer Kerl!

Eine mögliche Antwort hält Aiden in der Preview-Demo bereit: Er ist auf der Jagd nach einem Mann namens Joseph Demarco. In der Öffentlichkeit gibt sich Joseph als Künstler und Philanthrop, in Wahrheit ist er jedoch ein Scharlatan, Erpresser und Mörder. Geschützt von den korrupten Politikern und Großkonzernen Chicagos, hat Demarco von Polizei und Gesetz nichts zu befürchten. Aiden erträgt diesen Zustand nicht länger – er sucht die Konfrontation mit seinem Feind direkt in der Höhle des Löwen: Josephs Kunstaustellung im Herzen der Megametropole. Die erste Hürde wartet bereits vor dem Eingang. Zu seiner Arroganz und seinem aufgeblähten Ego passend, hat Demarco seine Underground-Galerie eher wie einen Nobel-Nachtclub aufgezogen. Zu Aidens Pech beinhaltet das Inventar der Location auch ein Rudel Türsteher. Türsteher, die offenbar sehr mit ihren Handys beschäftigt sind, um genau zu sein: Mit einem leichten Schmunzeln fischt der Hacker das eigene Smartphone aus der Tasche und wir erleben zum ersten Mal, dass Aiden hiermit nichts anderes als den Schlüssel zur Stadt in seinen Händen hält.

Teufelskreis

In einem praktischen Telefon-Ringmenü angeordnet, befinden sich zahlreiche für Chicagos Despoten katastrophale Elektronik-Befehle in Aidens komfortabler Daumenreichweite. Die Hacking-Befehlszeile auf 12 Uhr nennt sich „Kommunikation unterbrechen“. Und sie macht keine Gefangenen: Unser Protagonist hat kaum den Finger auf den Touchscreen gelegt, schon brechen sämtliche Handyverbindungen um ihn herum zusammen – selbst die Show-Displays, an die sich Aiden so selbstsicher anlehnt, flackern nur noch einmal kurz mit Demarcos Namen auf, bevor auch sie einem Blue Screen of Death zum Opfer fallen; offenbar hatten die aufgestellten Screens ihre Signale über WLAN empfangen. Sofort macht sich Verwirrung breit: Besucher schütteln ihre Geräte, suchen mit der UMTS-Wünschelrute in der Hand den Gehsteig nach dem eben verlorenen Gespräch ab, haben nur noch Augen für ihr Antennen-Display.

Als Sandbox-Titel dürfte euch Watch Dogs genretypisch viele Freiheiten lassen.

Zwei der zentralen Spielelemente: Überwachung und Informationsmissbrauch.

ALLES IST VERBUNDEN – IHR AUCH?

Ubisoft hält anscheinend noch etliche interessante Inhalte zu Watch Dogs unter Verschluss – dazu gehören auch konkrete Informationen zu eventuell verfügbaren Multiplayer-Modi. Wir erlauben uns an dieser Stelle aber trotzdem einige Spekulationen.

Das Preview endet hektisch, actionreich, chaotisch: Aiden bricht ein Auto auf, tritt das Gaspedal durch und fegt die regennassen Straßen Chicagos hinab – Polizeihelikopter und Streifenwagen im Genick. Zwar kommen dem **Watch Dogs**-Chefcharakter auch hier seine Hacker-Talente zugute, indem er die Verkehrsführung der Megametropole sabotiert und damit seine Verfolger ausbremst, trotzdem stellt die schiere Überzahl seiner Gegner eine gewaltige Gefahr für unseren Protagonisten dar. Dieser begegnet er aber anscheinend nicht alleine: Das Spielgeschehen wechselt in die Perspektive einer neuen Figur Namens Bixxel_44, die sich aufmacht, um Aiden zu unterstützen – offenbar verfügt **Watch Dogs** über einen Mehspieler-Modus!

Hackertreff im Internet?

Doch jetzt wird es eigentlich erst richtig interessant: Seit der letztjährigen E3 äußerten sich die Entwickler nur ausgesprochen vage zum Thema Multiplayer. Mit handfesten Infos wollte man nicht so recht herausrücken, offenbar wird der Titel aber eine deutliche Online-Komponente mitbringen. Deswegen erlauben wir uns an dieser Stelle eine gewagte Spekulation: Bixxel_44 ist kein Charakter in **Watch Dogs**, Bixxel_44 ist ein Spielername!

Sollte das stimmen, könnten wir uns vorstellen, dass sich verschiedene Teilnehmer über das Nintendo Network in die laufende Handlung eines einzelnen Spielers – vielleicht sogar direkt in dessen Solo-Kampagne – einklinken und diesem bei der Erfüllung seiner Einsätze beistehen oder ihn behindern. Zu dieser Theorie würde auch der Inhalt eines Funkspruch-Befehls passen, den Bixxel_44 während Aidens Flucht empfängt: „…ich will, dass alle (!) Pearce auf der Spur bleiben und ihn beschützen. Wenigstens für den Augenblick.“ Die Idee würde perfekt zum Konzept passen, Ubisofts Credo zu **Watch Dogs** lautet schließlich: Alles ist verbunden! Warum sollte das nicht auch für die Spieler selbst gelten?

Bei riskanten Hackerattacken und Verfolgungsjagden braucht Aiden jede Hilfe!

Aiden setzt als begnadeter Hacker zwar primär auf seinen Verstand, ist aber auch im (un)bewaffneten Kampf geübt! Ubisoft nennt das „fists and wits" – Fäuste und Hirn.

Realitätsnah

Zu Aidens Freude tun die Türsteher es ihren Gästen gleich und bemerken dabei noch nicht einmal, wie sich der **Watch Dogs**-Protagonist rotzfrech an ihnen vorbei durch den Vordereingang schleicht. Für die Kollegen bei Ubisoft ist das Deaktivieren von Kommunikationsgeräten übrigens nur eines der weniger spektakulären Hacker-Talente ihres Antihelden: Im Laufe des Spiels verschafft sich Aiden Zugang zu immer komplexeren Elektroniksystemen Chicagos – gegen Ende der Geschichte dürfte die ganze Stadt auf sein Kommando hören! Dabei ist dem Entwicklerteam aber sehr wichtig, dass **Watch Dogs** stets in einer realitätsnahen alternativen Gegenwart angesiedelt bleibt: Nur was in unserer Zeit theoretisch bereits machbar wäre, soll sich auch in Aidens Welt wiederfinden. Ihr dürftet überrascht sein, wie umfangreich dieses KI-gestützte Arsenal bereits im Jahr 2013 ist. Habt ihr zum Beispiel die Olympischen Sommerspiele 2012 in London verfolgt? Wusstet ihr, dass die britische Regierung zur Absicherung des Mega-Events mehrere Boden-Luft-Raketen in Stadionnähe installiert hatte? Das kann einem schon zu denken geben.

Bühnenpräsenz

Im Inneren des Gebäudes sorgt die Präsenz des Hackers sofort für Panik unter Josephs Angestellten. Eine Frau, offensichtlich die Eventleiterin, kramt in ihrer Tasche, zieht ein Handy hervor und wählt hektisch eine Nummer. Mit sehr viel mehr innerer Ruhe tut Aiden es ihr gleich und aktiviert erneut sein Software-Cracksystem – diesmal zum Ausspähen persönlicher Daten der Menschen um ihn herum. Die Frau rechts von Aiden ist offenbar eine Journalistin, die in einem Plagiatsverfahren angeklagt ist. Gegen einen älteren Herren neben ihr läuft eine einstweilige Verfügung – und das bei einem schlecht bezahlten Job als Inhaber einer Gebäudeschutzfirma. Eine Lehrerin. Ein Mann mit miserablem Schufa-Eintrag – in Windeseile könnte Aiden mit solchen Informationen das Leben all dieser Personen manipulieren (und auf jene Weise z. B. Nebenquests an Land ziehen), doch im Augenblick möchte er sich nur in das Gespräch mit Demarcos Mitarbeitern einklinken. Und das erfolgreich: Joseph ist offenbar stocksauer über die Unverschämtheit des jungen Hackers und bereits mit einem Söldnertrupp in Richtung Kunstausstellung unterwegs

SMARTPHONE-INTEGRATION

Anarchistische Ampeln, Harakiri-Handys und konspirative Kameras: Wenn Aiden im Spiel wieder einmal ein Stück von Chicagos Elektronik zum Abrauchen bringt, erledigt das Hackergenie seine hinterhältige Arbeit üblicherweise mit dem eigenen Smartphone – dazu passt natürlich der Einsatz eurer eigenen Hightech-Handys in Kombination mit dem Wii-U-Gamepad wie die Faust aufs Auge!

Im Laufe des Spiels begegnen euch immer wieder QR-Codes. Diese lassen sich bereits jetzt mit einer entsprechenden App direkt vom Bildschirm einscannen.

Das Wii-U-Gamepad und ein Videospiel-Protagonist, der seine gesamte Welt mittels des eigenen Handys kontrolliert, sind eine wohl ideale Produktkombination; das sehen auch die Kollegen bei Ubisoft so und planen nun fest mit einer Wii-U-Fassung von **Watch Dogs**, auch wenn die Umsetzung des Titels auf Nintendos neuster Spielkonsole eine große Herausforderung für die Grafikdesigner darstellen dürfte. Nötig wäre der Einsatz aller Möglichkeiten des Gamepads sicher nicht, das Icon-HUD der Demoversion lässt sich auch mittels einfacher Controllereingaben problemlos steuern – als zusätzlicher Spielanreiz ergibt die Idee aber Sinn: Da ihr das Gamepad beim Spielen auf der Wii U sowieso ständig in den Händen haltet, lässt sich die Nintendo-Version von **Watch Dogs** perfekt auf die Hardware zuschneiden. Auf der PlayStation 4 oder dem designierten Xbox-360-Nachfolger müsstet ihr hierzu extra noch die PlayStation Vita beziehungsweise ein mit der Microsoft-App „Smartglass" ausgestattetes Handy bemühen – diese zusätzliche Hardware-Hürde muss die Wii U nicht überspringen.

Polizeiakten, Finanzdokumente, Steuernummern: Aiden klaut sämtliche Daten.

Jordy ist einer euer wenigen Verbündeten. Er versorgt Aiden z. B. mit Waffen.

Eine der spannendsten Hackfunktionen: das Belauschen von Telefongesprächen.

Eine echte Ölkrise: Ein kleiner Ampel-Hack, schon explodieren die Benzinpreise!

– diesmal will er Aiden endgültig das Licht ausknipsen. Und damit dieser nicht aus der Galerie flüchten kann, marschieren auch schon die Sicherheitskräfte auf die Ecke zu, in der er sich noch vor Kurzem aufgehalten hat. Natürlich finden die bulligen Typen dort nur noch leere Wände vor: Die Überwachungskameras haben Aiden längst mitgeteilt, dass er verfolgt wird, der Hacker ist bereits auf dem Weg zum Hinterausgang. Dort zerbröselt er einem Türsteher den Unterkiefer – ebenso wie unseren ersten Eindruck von Aiden als halbes Hemd ohne Kampferfahrung.

Rush Hour

Wieder im ruhelosen Nachtleben von Chicagos Straßen angekommen, nimmt **Watch Dogs** zusammen mit Demarcos nicht mehr weit entferntem Auto spürbar an Fahrt auf: Während die Abschnitte innerhalb der Galerie eher von Ruhe und Taktik geprägt waren, geht nun richtig der Punk ab: Aiden zieht sich eine Sturmmaske über das Gesicht, zückt mit der linken Hand eine Pistole und mit der rechten ein weiteres Mal sein Smartphone: Dank des GPS-Chips in Josephs Fahrzeug kann der Hacker sein sich näherndes Ziel in Echtzeit im Blick behalten

Wie Lorenor Zorro in One Piece: Legt Aiden seine Maske an, fliegen die Fetzen!

– und so die Manipulation der Ampelanlage vor der Galerie perfekt timen: Plötzlich gilt für alle Straßen grünes Licht, sämtliche Autos setzen sich in Bewegung und verwickeln Demarco und seine Truppe in eine wilde Massenkarambolage! Zwei, drei der schwer bewaffneten Söldner bleiben bewusstlos im Fahrzeug zurück, ein weiterer wird durch die Explosion der benachbarten Tankstelle von der Straße gefegt! Am Rest der aggressiven Meute demonstriert Aiden spektakulär und intensiv, dass **Watch Dogs** sich auch auf Covershooter-Elemente und Hochgeschwindigkeits-Etappen versteht. Unter den immer lauter werdenden Sirenen der anstürmenden Polizei- und Rettungswagen wird Joseph Demarco von unserem Antihelden durch die eingeschlagene Windschutzscheibe gezerrt. An dieser Stelle sendet Aiden drei Botschaften. Eine an Joseph: „Niemand ist unantastbar!“ Eine an die grauen Eminenzen, die hinter Demarcos Plänen stecken: „Eure Zeit ist gekommen!“ Und schließlich eine an euch: „Die Wartezeit bis Ende 2013 wird echt hart!“

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Für mich ganz klar einer der Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres 2013“.“

Watch Dogs war für mich einer der absoluten Toptitel der E3 2012, wenn nicht sogar das beeindruckendste Spiel der Messe. Allerdings schien mir das ambitionierte Sandbox-Game an der Grenze dessen angekommen zu sein, was die aktuelle Konsolentechnik zu leisten imstande ist – mit Recht, wie sich herausgestellt hat: **Watch Dogs** erscheint unter anderem als Launchtitel für die PlayStation 4. Umso überraschender finde ich es da, dass Ubisoft trotz der schwächeren Hardware der Wii U **Watch Dogs** nun auch für Nintendos Flaggschiff abgekündigt hat – offensichtlich ist man in Montreal begeistert von der Vorstellung, diesen Game-of-the-Year-Anwärter mit den Möglichkeiten des Wii-U-Gamepads zu kombinieren.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Alternative: Deus Ex: Human Revolution
Termin: Q4/2013

Screen-Info: Die Bilder stammen aus Ubisofts Preview-Demo – wir wären ehrlicherweise überrascht, wenn sie es in dieser Qualität auf die Wii U schaffen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Kugelwilli: Luigi muss sich mit zahlreichen Widersachern auseinandersetzen, die auch seinem berühmten Bruder das Leben schwer machen.

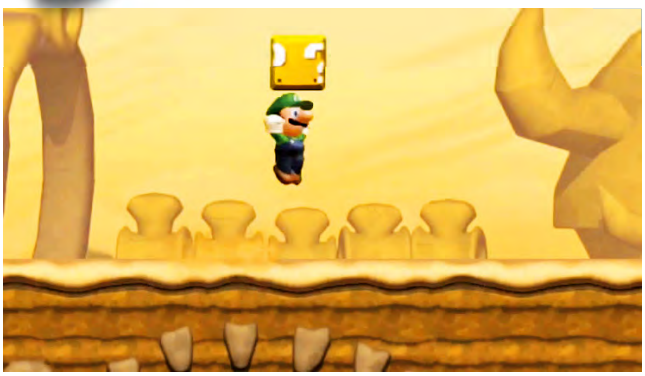
NEW SUPER LUIGI U

Jump & Run Das „Jahr von Luigi“ ist angebrochen. Neben gleich zwei 3DS-Titeln wird diesem Umstand auch mittels eines umfangreichen DLCs für New Super Mario Bros. U Rechnung getragen.

Das Jahr 2013 ist das große Jahr des italienischen Klempners. Nein, wir reden ausnahmsweise mal nicht von Pummelheld Mario, sondern von dessen grün gewandetem Brüderchen Luigi. Nachdem er inzwischen fast 28 Jahre im Schatten seines berühmten Verwandten gestanden hat, bringen die Mannen bei Nintendo ihn nun mithilfe einiger Titel, in denen er die Hauptrolle spielt, ins Rampenlicht. Neben **Luigi’s Mansion 2**, dem Nachfolger des GameCube-Gruselspaßes **Luigi’s Mansion**, sowie **Mario & Luigi: Dream Team**, in dem das Brüderpaar Luigis Träume erforscht, darf er auch in **New Super Luigi U**, einem herunterladbaren Zusatzinhalt für **New Super Mario Bros. U**, den Helden mimen.

Grafikpracht

Das „Bros.“ im Titel haben die Entwickler dabei konsequenterweise gestrichen: Diesmal steht Luigi, und zwar Luigi alleine, im Mittelpunkt und darf die Lorbeeren ernten. Welche Lorbeeren das sind, ist indes noch nicht bekannt, denn über die Story wurde noch nichts verraten. Ist es wieder einmal Prinzessin Peach, die auf ihre Rettung wartet? Muss Luigi seiner eigenen Prinzessin, Daisy, aus der Patsche helfen? Befindet sich etwa Mario selbst in Bowsers Geiselhaft? Oder haben wir es diesmal überhaupt nicht mit einer Rettungs-



Sprung: In Fragezeichen-Blöcken warten wie gehabt Pilz, Feuerblume und Co. auf euch. Ob Luigi wohl auch einige exklusive Items spendiert bekommt?

Bahnreise: Die Fahrten auf dem Knochenzug kennen Mario-Veteranen gut. Sie zu bestehen, erfordert eine perfekte Beherrschung der Steuerung.

mission zu tun? Zugegeben, wir erwarten nicht, dass Nintendo uns in einem Pilzkönigreich-Hüpfspiel mit einer wendungsreichen Handlung überrascht. Durch den veränderten Fokus im Vergleich zum Hauptspiel wäre es jedoch wünschenswert, dass die Entwickler auch mit den Erwartungen der Fans bezüglich der Story ein wenig spielen.

Ein traumhaftes Abenteuer

Erwartet ihr euch von Luigis Ego-Trip eine völlig neue Spielerfahrung, müssen wir euch leider enttäuschen, denn am Grundgerüst des Hauptspiels ändert sich nichts: Ihr seid nach wie vor auf derselben Oberkarte unterwegs und wählt dieselben Welten aus. Habt ihr euch für einen der Hüpfabschnitte entschieden, werden jedoch die Unterschiede deutlich. Die Levels sind thematisch unverändert, wurden aber komplett umgestellt, sodass kein Stein auf dem anderen geblieben sein dürfte. Somit erwarten euch etliche neue Aufgaben, auch wenn ihr das Original von vorne bis hinten auswendig kennt. Durch die umgestellten Levels werden auch die Sternmünzen, von denen ihr jeweils drei pro Level finden könnt, an anderen Orten versteckt sein, sodass auch Spieler mit ausgeprägtem Erforschungsdrang erneut Futter bekommen sollten. Unsere Vermutung ist, dass der DLC schwerer ausfallen könnte als **New Super Mario Bros. U**. Viele erfahrenere Zocker empfanden das Hauptspiel als zu leicht, sodass Nintendo hier die Chance nutzen und diesen Spielern entsprechende Herausforderungen bieten könnte.

Gewohntes Kampfsystem

Ebenfalls noch nicht klar ist, ob es sich bei **New Super Luigi U** um ein reines Singleplayer-Abenteuer handeln wird oder ob ihr auch zusammen mit Freunden die umgestellten Levels erforschen könnt. Mario wurde als Protagonist wie gesagt gestrichen, das bedeutet jedoch nicht, dass auch die Toads, die bei zwei oder mehr Mitspielern in die Bresche sprangen, keine Rolle mehr spielen. Das wäre sehr wünschenswert, denn gerade aufgrund der Interaktion mit anderen Spielern machten die **New Super Mario Bros.**-Spiele bisher so viel Spaß. Auch der Boost-Modus, der es dem Spieler mit dem Gamepad in Händen erlaubte, für seine Mitstreiter hilfreiche Plattformen in der Spielelandschaft zu platzieren, würde durch die Beschränkung auf einen Spieler nicht mit dabei sein angehören.

Ein sicherer Hit?

Der Umfang des DLCs dürfte dadurch, dass sämtliche der über 80 Levels des Hauptspiels überarbeitet wurden, gewaltig sein. Darüber, wie groß die Unterschiede zum Original auch in den kürzeren und simpler aufgebauten Welten ausfallen werden, kann aber im Augenblick nur spekuliert werden. Trotz aller Veränderungen bleibt es zudem ein Fakt, dass das Grundgerüst des Hüpfabenteuers dasselbe ist wie in **New Super Mario Bros. U**. Daher stellt sich die Frage, ob umgestellte Levels ausreichen werden, damit sich das Erlebnis frisch und nicht wie eine nur leicht veränderte Kopie anfühlt. Am Gameplay selbst hat sich nämlich, sofern man den bisher gezeigten Ausschnitten glauben kann, nichts geändert. Wir sind trotzdem optimistisch, dass die Hüpfpassagen genauso unterhaltsam und abwechslungsreich wie eh und je ausfallen werden.

Lukas Schmidt

Geldgier: Wie gehabt könnt ihr in jedem Level drei Münzen aufsammeln. Um diese zu finden, sind gute Reflexe und Forscherlust nötig.

Knapp: An einigen Stellen führt ein zu spät angesetzter Sprung oder eine kurze Unachtsamkeit unweigerlich zum Bildschirmtod.

Reiselust: Nach aktuellem Stand der Dinge wird die Oberweltkarte wie im Hauptspiel, das wir hier zeigen, aussehen.

MEINUNG
Lukas Schmidt

„Der große Auftritt des kleinen Bruders“

Obwohl es sich bei **New Super Luigi U** nur um eine Neuinterpretation eines bereits existierenden Spiels handelt, verspricht Nintendo-Präsident Satoru Iwata, dass es sich wie ein völlig neuer Titel anfühlen wird. Ich persönlich frage mich, ob eine Handvoll komplett neuer Levels nicht der bessere Weg gewesen wäre, anstatt bestehende Welten einfach umzugestalten. Nichtsdestotrotz freue ich mich schon auf neue Hüpfherausforderungen im Pilzkönigreich.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: New Super Mario Bros. U
Termin: 2013

Screen-Info: Die Bilder auf diesen Seiten entstammen dem Ankündigungsvideo, dessen Grafik der von **New Super Mario Bros. U** entspricht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

YARN YOSHI

Geschicklichkeit Drollige Helden als Basismaterial, neue Ideen als farbige Akzente und ein gutes Gameplay-Garn, um alles zusammenzuhalten: Das ist der Stoff, aus dem Nintendo seine Helden strickt!

Die Nintendo-Direct-Videos mit Firmenpräsident Satoru Iwata als Europa-Gastredner sind schon ein Phänomen: Nicht nur geleitet der illustre Showmaster sein Publikum stets höflich lächelnd und mit einer Gemütsruhe durch das Programm, dass man als Konsument der bewegten Bilder schon hin und wieder nachschaut, ob der eigene Videoplayer eingefroren ist – nein, Herr Iwata haut dabei sogar größere Neuankündigungen mit einem Tonfall raus, als würde es um die Reinigungspläne der Nintendo-Büroräume für das zweite Quartal 2013 gehen. Da muss selbst ein gestandener Redakteur den Film auf Dauerschleife stellen und danach die Pressestelle der Großostheimer belagern, um die ganze Tragweite der eben frisch getroffenen Wii-U-Neuankündigung zu erfassen! Der jüngste Vertreter der Iwataschen Überraschungs-Games hört auf den Namen … tja, … gute Frage – **Yarn Yoshi**? **Yoshi Wii U**? Einen endgültigen Titel mochte Nintendo nicht so recht rausrücken; dasselbe gilt für viele handfeste Fakten zum Spiel.

Da läuft Good-Feels neuer Strickwelt-Star direkt auf euch zu – eine prima Heldenauswahl, schließlich ist Yoshi aufgrund seiner Fähigkeiten ein idealer Garn-Kanidat: Seine Zunge dürfte zum Beispiel perfekt Kirbys Peitsche aus Epic Yarn ersetzen.

Jump'n'Run-Helden unter sich

Wir wollen mehr Infos! Daher haben wir das vorhandene Material genau unter die Lupe genommen und verraten euch, was wir wissen – und was wir aufgrund unserer Erfahrung bereits jetzt einschätzen können. Tatsache Nummer 1: In **Yarn Yoshi** erwartet euch das erste Wiedersehen mit dem putzigen grünen Dinosaurier in einer Konsolen-Hauptrolle seit dem … ahem … brauchbaren **Yoshi's Story** von 1997 und dem überragenden **Yoshi's Island** von 1995. Das allein ist schon mal ein Grund zur Freude. Tatsache Nummer 2: **Yarn Yoshi** darf als geistiger Nachfolger von **Kirby's Epic Yarn** betrachtet werden – nicht nur erinnert der von Nähgarn und bunten Stickereien inspirierte Grafikstil der farbenprächtigen Spielwelt massiv an besagtes Wii-Jump'n'Run, auch das **Yoshi**-Entwicklerteam ist dasselbe, das bereits für **Epic Yarn** zuständig war. Ebendieses Kirby-Hüpfspiel (N-ZONE-Wertung: 86 %) liefert uns daher einige der wichtigsten Anhaltspunkte zu **Yarn Yoshi** – was uns am Vorgänger gut

YOSHIS VORBILD: KIRBY'S EPIC YARN

Zwar wird Yarn Yoshi nicht der direkte Nachfolger von Kirby's Epic Yarn, die Ähnlichkeit ist jedoch unverkennbar – daher rechenen wir auch fest mit den folgenden Spielfeatures.

Die Verwandlungen
In Epic Yarn konnte sich Kirby in allerlei Objekte verwandeln – Bagger, Panzer, Autos, Lokomotiven oder U-Boote waren dabei nur einige der flinken Fortbewegungsmittel, deren Gestalt Kirby annehmen konnte. Yoshi beherrscht ähnliche Verwandlungstalente bereits seit Super Mario World und hat sie seitdem in mehreren Spielen umfangreich demonstriert; wir rechnen also fest mit solchen Transformationen als Gameplay-Feature!

Der Schwierigkeitsgrad
Epic Yarn war eines der einfachsten Spiele, das jemals eine Redaktionskonsole der N-ZONE von innen betrachten durfte – es war praktisch unmöglich, in Kirbys Abenteuer den Löffel abzugeben! Die Herausforderung stammte allein aus der möglichst schnellen, umfangreichen Jagd nach versteckten Edelsteinen. Dieselben Diamanten erwarten euch offenbar in Yarn Yoshi – und damit wohl auch ein vergleichbares Spielkonzept.

Die Abwechslung
Kunterbunt, fröhlich, motivierend – Kirby's Epic Yarn darf als eines der fantasievollsten Jump 'n' Runs der letzten Jahre gelten: Die herrliche Spielwelt mit all ihren frischen, tollen Ideen fesselte uns förmlich an den Bildschirm. Einen großen Anteil daran hatten die abwechslungsreichen Ideen zur Gestaltung der verschiedenen Level – kaum zu glauben, was die Entwickler aus dem Konzept von virtuellem Garn und Stoff-Stickereien herausgeholt haben! Zweifellos hat Yarn Yoshi denselben Anspruch.

und weniger gut gefallen hat, berichten wir euch in unserem Kirby-Kasten. Tatsache Nummer 3: Niemand Geringeres als Nintendo-Entwicklerlegende Takashi Tezuka überwacht das **Yarn Yoshi**-Projekt. Retro-Veteranen erinnern sich: Herr Tezuka war bereits für die Produktion von **Yoshi's Story** und **Yoshi's Island** zuständig. Den Stil des Altmeisters und Knuddeldino-Experten bemerkt man bereits in der frühen Fassung des Spiels: Viele der typischen grafischen Elemente aus früheren **Yoshi**-Games finden sich auch im Bildmaterial zu **Yarn Yoshi**. Seht euch zum Beispiel unseren Aufmacher auf Seite 22 an – der rote Richtungspfeil ist praktisch eine direkte Kopie aus **Yoshi's Island**; sicher nur ein kleines Detail, das aber deutlich zeigt, wie sehr die Entwickler sich bemühen, die Atmosphäre der alten **Yoshi**-Titel wieder aufblühen zu lassen. Somit bleibt noch Tatsache Nummer 4: Wenn Nintendo ein Jump 'n' Run bastelt, hat das immer das Potenzial, ein hervorragendes Spiel zu werden – also sattelt schon mal euren Saurier!

Benjamin Kegel

2D trifft 3D: Anscheinend wird das Yarn-Yoshi-Gameplay eine Form von Dimensionswechsel-Konzept ins Spiel bringen.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Da steckt eine Menge Potenzial drin."

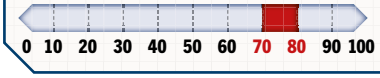
Bilde dir deine Meinung anhand von drei Bildern: So könnte man das seitens Nintendo noch sehr spärlich präsentierte **Yarn Yoshi** auf den Punkt bringen – auch seinen Namen solltet ihr nur im Prototyp-Sektor eures Landzeitgedächtnisses abspeichern, denn sogar beim Titel des neuen Spiels mit dem springfidelen Dinosaurier am Start scheint man sich in Japan noch nicht ganz einig zu sein. Fakt ist aber, dass **Kirby's Epic Yarn**, **Yoshi's Island** und **Yoshi's Story** allesamt gute bis grandiose Spiele waren – warum sollte die Kombination daraus etwas anderes werden? Ich drücke Yoshi jetzt einfach mal einen 70/80er auf den Sattel – und habe das Gefühl, die Wertungstendenz dürfte eher noch nach oben statt nach unten gehen.

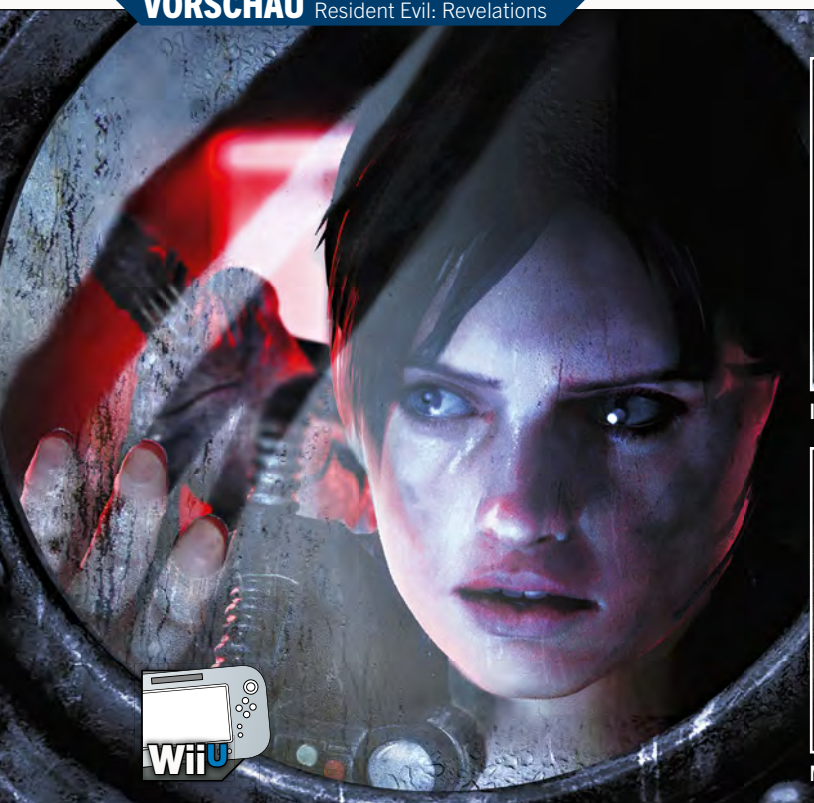
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Good-Feel
Alternative: Kirby's Epic Yarn
Termin: 2013

Screen-Info: Die drei Bilder, die wir euch auf diesen Seiten präsentieren dürfen, stellen 100 % des aktuell verfügbaren Nintendo-Pressematerials dar.

WERTUNGSTENDENZ





Immer wieder mal werdet ihr von Monstern überrumpelt. Da kommt Spannung auf!

Mit dem Scanner könnt ihr versteckte Items wie Kräuter oder Munition aufspüren.

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Action Eben auf dem Handheld, bald auch auf Wii U: Capcoms Grusel-Hit wird für die aktuellen Heimkonsolen und PC grafisch aufgemöbelt. Wir spielten das bereits an!

HD-Remakes sind momentan eine recht beliebte Strategie der Publisher. Ein Klassiker der vergangenen Konsolengeneration wird mit HD-Auflösung, im Idealfall auch mit verbesserten Texturen, Effekten sowie Extra-Inhalten, versehen und dann zum Schnäppchenpreis für Xbox 360 oder PS3 veröffentlicht. Ungewöhnlich ist jedoch, was uns Capcom bald mit **Resident Evil: Revelations** präsentieren wird, denn die Vorlage für diese HD-Version ist kein Klassiker für GameCube oder Wii, sondern ein Handheld-Spiel! **Revelations** erschien bereits 2012 für 3DS und bot für die begrenzte Hardware-Power des 3D-Handhelds eine tolle Grafik und begeisterte dank des soliden Gameplays, guten Umfangs und der stimmungsvollen Atmosphäre. Wir konnten eine recht fortgeschrittene Vorab-Version auf Xbox 360 anspielen und herausfinden, wie sich der Titel auf dem großen Bildschirm macht.

Monster-Kreuzfahrt

Ihr startet als Jill Valentine ins Spiel, die für die Anti-Bioterror-Truppe BSAA arbeitet und auf der Suche nach Chris Redfield ist, der irgendwo im Mittelmeer verschollen ist. Zusammen mit ihrem neuen Partner Parker Luciani folgt sie seiner Spur und stößt dabei auf ein mysteriöses Kreuzfahrtschiff, das anscheinend verlassen auf dem stürmischen Meer treibt: die Queen Zenobia. Doch wie so oft in der Spielereihe stolpert ihr bald über widerliche Mutanten, diesmal allesamt vom t-Abyss-Virus befallen. Die schleimigen, bleichen Gestalten erinnern an Tiefsee-Wesen, sind an das Leben im Wasser angepasst und stellen herrlich eklige Widersacher dar. Traditionell erkundet ihr im Spielverlauf eure Umgebung, löst simple Rätsel, öffnet neue Wege, begegnet skurrilen Charakteren, deckt Verschwörungen auf und setzt euch immer wieder gegen die fiese Monsterbrut zur Wehr – stets mit einem chronisch knappen Munitionsvorrat.

Ruhiges, klassisches Tempo

Beim Zocken fällt schnell auf, dass wir hier kein reinrassiges

Das Gegner-Design ist schön eklig und wirkt erfreulich unverbraucht. Allerdings sind die Kreaturen recht ungelenk animiert – eine klare 3DS-Altlast.

Immer wieder mal löst ihr kleinere und größere Rätsel. In diesem Fall ist es nur ein supersimples Schieberätsel, ab und an wird es aber deutlich kniffliger.

Die Monster im Spiel basieren allesamt auf Wasser- und Tiefsee-Kreaturen. Später werden sie euch sogar bei gruseligen Taucheinlagen auflauern.

Im Raid-Modus werden Gesundheitsbalken über den Gegnern angezeigt, denn in dieser Spielart geht es nur darum, möglichst effektiv zu ballern.

Heimkonsolen-Spiel vor uns haben. Alles wirkt ein wenig limitiert – unser Repertoire an Moves, die Gameplay-Vielfalt und auch die Grafikdetails. Dennoch wirkt **Resident Evil: Revelations** auf der Xbox rund und gut spielbar. Von der Wii-U-Fassung erwarten wir dasselbe. Der Spielverlauf ist recht ruhig. Es geht gemächlicher und damit auch spannender zu als in **Resident Evil 5** und **6**. Ihr bekommt es nicht mit Gegnermassen zu tun, sondern stets nur wenigen Monstern, die euch dafür umso mehr überraschen. Schön! Hier kommt ein wenig mehr von dem Grusel auf, der die Spielereihe einst so populär machte. Auch wenn die Inszenierung mit ihren simplen Menüs, den etwas hölzernen Animationen und eher simplen Cutscenes nicht ganz zeitgemäß wirkt, unterhält uns der erste Streifzug durch die Queen Zenobia ordentlich. **Revelations** bietet einen netten Rhythmus aus Kämpfen, Erkunden und Rätseln. Auch das neue Scan-Feature, mit dem ihr eure Umgebung nach verborgenen Items absucht, fügt sich ordentlich ein. Wir sammeln also Schlüsselkarten, lösen Schalterrätsel, erkunden die verwahrloste Kombüse des Schiffs, upgraden Maschinenpistole und Schrotflinte und ballern ab und an ein bleiches Monster aus dem Weg. Am Ende des Vorschau-Levels jagen wir dann einen Bossgegner, der immer wieder in die Lüftungsschächte des Schiffs verschwindet. Das macht durchaus Spaß, lässt aber auch keine Kinnladen nach unten klappen.

Riesenumfang, mäßige Boni

Mit etwa zwölf Stunden Spielzeit ist die Solo-Kampagne recht ordentlich bemessen, außerdem könnt ihr euch am Raid-Modus versuchen. Darin gilt es, ähnlich wie im Mercenaries-Modus vergangener **Resident Evil**-Teile, möglichst flott und treffsicher bestimmte Level-Abschnitte von Monstern zu reinigen. Dabei levelt ihr eure Spielfiguren nach und nach auf, verpasst ihnen neue Ausrüstung sowie Spezialfähigkeiten und versucht, immer neue Highscores zu erreichen. Der Modus ist via Online-Anbindung auch zu zweit spielbar. Beim Probezock erweist er sich jedoch als deutlich schwächer als die Hauptkampagne. Ohne die Hintergrundstory und auf das reine Baller-Gameplay reduziert, wirkt der Titel altbacken. Einen lokaler Koop-Modus, bei dem einer auf dem TV und einer auf dem Gamepad-Bildschirm spielt, gibt es leider nicht. Immerhin dürfte dieser Zusatz-Modus eine nette Bereicherung darstellen, solltet ihr tatsächlich nicht genug von **Revelations** bekommen.

Sebastian Stange

MEINUNG
Sebastian Stange

„Was ich bereits spielen konnte, war kurzweilig, konnte seine Handheld-Wurzeln aber nur schwer verbergen.“

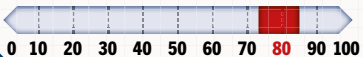
Im Vergleich zum ohnehin nicht allzu modernen **Resident Evil 6** (360, PS3, PC) wirkt **Revelations** schon sehr altbacken und limitiert. Ihr habt weniger Waffen, weniger Kampfmanöver und die Grafik wirkt recht schlicht. Spaß machte mein Probezock dennoch – weil **Revelations** erfreulich unkompliziert ist. Die Serien-Formel wird hier auf das Nötigste reduziert: Ihr erkundet einen mysteriösen Schauplatz und werdet immer wieder von Monstern überrascht. Keine Gameplay-Experimente, keine übermäßigen Quick-Time-Events, kein Dauer-Geballer. Damit ist **Revelations** ein netter, kleiner Survival-Horror-Sommersnack.

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Die gelungene 3DS-Version!
Termin: 24. Mai 2013

Screen-Info: Wir spielten etwa eine Stunde lang ins vierte Kapitel einer Xbox-360-Vorabfassung. Dabei haben wir die Bilder auf diesen Seiten erstellt.

WERTUNGSTENDENZ



Eine klassische **Resident Evil**-Szene: Ihr steht vor einer Scheibe und plötzlich rumpelt von der anderen Seite irgendeine grausige Gestalt dagegen. In diesem Fall ist es der Bossgegner des Vorschau-Levels, die mutierte Agentin Rachael.

Seht euch nur den Typen links in Hellblau an! Das ist Kloschüssel-Mann, einer der skurrilen Helden im Spiel. Welche Spezialfähigkeit er wohl mitbringt?

THE WONDERFUL 101

Genre Auf dem Bolzplatz gilt: Elf Freunde müsst ihr sein. Bei diesem Actionspiel reicht das aber hinten und vorne nicht. Vielmehr lautet hier das Motto: 101 Superhelden müsst ihr sein!

MEINUNG
Sebastian Stange

„Wenn Platinum Games beteiligt ist, dann ist das für mich stets ein gutes Zeichen!“

Ich finde, Nintendo macht einen Fehler, indem es zu **The Wonderful 101** bislang nur kurze Trailer und eine Handvoll Bilder veröffentlicht. Zusammen mit dem eher eigenwilligen Namen sorgt das meiner Meinung nach für reichlich Verwirrung bei den Spielern. Es wird nicht sofort klar, wie der Titel funktioniert und dass es darin richtig flott und actionreich zugeht. Auf den ersten Blick wirkt das Spiel eher wie ein eigenwilliger **Pikmin**-Ableger. Aber lasst euch nicht in die Irre führen: Hier erwartet euch herrlich eigenwillige, wunderbar flüssige und hoffentlich auch richtig kniffflige Hardcore-Action. Wehe, das Ding wird zu einfach. Aber bei dem Entwicklerstudio glaube ich das kaum.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Platinum Games
Alternative: Dieses Ninja-Spiel für Wii U
Termin: Sommer 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo, und zeigen die spektakuläre Spielegrafik. **The Wonderful 101** wird übrigens mit flüssigen 60 Frames laufen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Dafür, dass das erste Wii-U-Spiel der japanischen Action-Profis Platinum Games bis Mitte des Jahres erscheinen soll, ist es momentan ganz schön still um **The Wonderful 101**. Eine gute Gelegenheit also, euch das heitere Spektakel erneut in Erinnerung zu rufen. Denn unsere Spielspaß-Prognose für den quirligen Exklusivitel fällt mächtig gut aus. Hier erwartet euch ein echter Action-Hit!

Ihr lenkt das Helden-Rudel!

In der Welt von **The Wonderful 101** greifen riesenhafte Alien-Fieslinge die Erde an. Die sind so gigantisch groß und stark, dass eine einzelne Person nichts gegen sie ausrichten kann – nicht einmal als Superheld. Einzig als Verband diverser Helden, darunter skurrile Typen wie Bonsai-Mann, Kloschüssel-Mann oder Verkaufsautomat-Mann, ist es möglich die Erde zu retten. Und überall findet ihr weitere Mitstreiter, die ihr in euer Helden-Rudel aufnehmen könnt. Genau dieses Rudel, also alle Mann in einer Gruppe, steuert ihr im Spiel. Ein wenig könnt ihr euch das wie bei der **Pikmin**-Reihe vorstellen, in der Käptn Olimar ja auch eine Riesenschar winziger Wesen herumkommandiert.

Schräge Transformationen

Die Fähigkeiten eurer Helden-Truppe sind reichlich eigenwillig. Per Stylus-Geste auf dem Touchpad des Controllers verwandelt ihr den Trupp etwa in eine geballte Faust, um riesige Roboter umzuboxen. Oder ihr formt ihn zum Schwert. Oder zur Pistole. Oder ihr nutzt eine Menschen-Leiter, um Abgründe zu überwinden oder über Hindernisse zu klettern. Je größer eure Truppe, desto mächtiger wird sie. Und wenn es mal sehr brenzlig wird, verwandelt ihr den chaotischen Haufen in Götterspeise, die als Schutzschild dient. Das klingt reichlich albern, doch lasst euch nicht vom bunten Look täuschen. Macht euch neben ein wenig Rätsel-Kost und Erkundung vor allem auf spektakuläre Action gefasst. Bizarre Robo-Skorpione, mehrköpfige, fliegende Drachen oder turmhohe Roboter warten darauf, von eurer Helden-Truppe besiegt zu werden.

Sebastian Stange

Zeichnet ihr einen geraden Strich nach vorn aufs Gamepad, verwandelt sich euer Helden-Trupp in ein Schwert, das ihr per Knopfdruck schwingen könnt.

Das geschmeidige Schwingen durch die Stadt dank Spideys Spinnenfäden gehört zu den Highlights im Spiel.

THE AMAZING SPIDER-MAN

Action Aufgepasst, wir versuchen mal einen Reim: Es kämpft und springt der Spinnenmann, worüber man nur staunen kann!

Sein Comic-Debüt hatte Spider-Man bereits 1962, auf die Wii U hat er es erst jetzt geschafft. Anfang März erscheint mit **The Amazing Spider-Man** eine Portierung des Actiontitels, der 2012 parallel zum gleichnamigen Film für PS3 und 360 erschien. Den Test in dieser Ausgabe verpasst das Open-World-Abenteuer leider knapp, da wir aber bereits ausführliche Erfahrungen mit der PS3-Vorlage sammeln konnten, geben wir euch an dieser Stelle einen Ausblick auf das Gameplay, dass ihr von **The Amazing Spider-Man** erwarten könnt.

Film-Spiel mit Schwächen

Zunächst einmal die harte, unangenehme Tatsache: Das Ding ist eine dieser mittelmäßigen Film-Umsetzungen. Zumindest die PS3-Fassung entpuppte sich zum Test als zwar ganz ordentliches Actionspiel, kann es aber nicht mit den besten Genrevertretern aufnehmen. Zu detailarm wirkt das virtuelle Manhattan, zu stumpf ist das Prügel-Kampfsystem und zu gleichförmig verlaufen die Missionen. Immerhin macht es durchaus Laune, die Spielwelt zu erkunden und die neue Netzsprint-Fähigkeit von Peter Parkers Superhelden-Alter-Ego auszuprobieren. Denn wenn ihr eine Schultertaste drückt, läuft das Spiel in Zeitlupe und überall werden mögliche Punkte angezeigt, zu denen sich eure Spielfigur in Windeseile hinkatapultieren kann. Das kommt zwar fast einem Autopiloten gleich, macht das Durchqueren der Stadt aber zur vergnüglichen, rauschartigen Unterhaltung. Auch das ganz normale Schwingen durch die Stadt wird so schnell nicht langweilig. Generell ist der Umfang des Spiels recht hoch. Es gibt viele Nebenaufgaben und Sammelobjekte. Die Wii-U-Fassung enthält sogar vier Zusatzpakete, für welche die PS3- und Xbox-Besitzer einst extra zahlen mussten.

Nur dezente Wii-U-Features

Besondere Anpassungen für Nintendos neue Heimkonsole gibt es kaum. Beim Erkunden der Stadt dient der Gamepad-Bildschirm als extragroße Karte, und wer will, zockt den Titel auch komplett auf dem Controller-Screen. Abseits davon erwarten wir einen relativ geradlinigen Port, der hoffentlich flüssig läuft. Denn dann dürfte **The Amazing Spider-Man** eine ordentliche Alternative für all jene darstellen, denen **Lego City Undercover** einfach nicht spektakulär genug ist.

Sebastian Stange

Die Kampfmoves sind spektakulär, beim Prügeln fehlt aber Abwechslung!

MEINUNG
Sebastian Stange

„Der größte Pluspunkt für das Spiel ist ein Wii-U-Minuspunkt: Mangel an Alternativen!“

Würde ich einem PlayStation-3-Spieler zu **The Amazing Spider-Man** raten? Wahrscheinlich nur, wenn er unbedingt in Spideys Rolle schlüpfen will. Der Titel ist nicht schlecht, aber für PS3 gibt es so viele deutlich bessere Alternativen. Auf Wii U sieht die Sache anders aus. Einzig **Batman: Arkham City** vermittelt ein ähnlich cooles Gefühl, eine ganze Stadt unter sich zu haben, sie in Windeseile durchqueren zu können und sie vor dem Bösen zu bewahren. Aber angesichts der Tatsache, dass es sonst kein ähnliches Spiel für Wii U gibt und gerade ziemliche Spieleflaute herrscht, könnte **The Amazing Spider-Man** eine schöne Frühjahrsbeschäftigung sein, wenn die Technik passt!

Rhino ist einer dieser klassischen Dampframme-Bossgegner. Einfach ausweichen und im richtigen Moment angreifen!

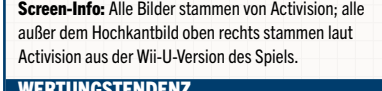
Bei den Prügel-Einlagen gibt es meist mehrere Gegner, wirklich viel Spannung bringt das aber nicht.

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Beenox
Alternative: Batman: Arkham City – Armoured Ed.
Termin: 8. März 2013

Screen-Info: Alle Bilder stammen von Activision; alle außer dem Hochkantbild oben rechts stammen laut Activision aus der Wii-U-Version des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ



2013 – AUCH DAS JAHR DER POKéMON!

Diverse Nintendo hat 2013 offiziell zum „Jahr des Luigi“ ernannt. Doch auch die Pokémon sind nicht faul und haben einige Neuankündigungen für das laufende Jahr in petto.

Nach der Ankündigung eines neuen Pokémon-Spiels richten sich beinahe automatisch die Augen der Fans Richtung Fernost auf das monatliche erscheinende Magazin **CoroCoro Comics** – denn dort werden in aller Regel die neuesten Informationen und Artworks zu den Spielen öffentlich gemacht. So war es auch Mitte Februar, als das Magazin allen voran sogar ein neues Pokémon vorstellte: Feelinara, eine zusätzliche Weiterentwicklung von Evoli, die sich zu Blitza, Aquana, Flamara, Psiana, Nachtara, Glaziola und Folipurba hinzugesellt. Da alle Evoli-Entwicklungen, die auch gerne als „Evolitionen“ bezeichnet werden, einem bestimmten Typ angehören, der Typ Feelinaras allerdings nicht genannt wurde, entwickelten sich wilde Spekulationen über dessen Typ-Zugehörigkeit. Von den insgesamt 17 Pokémon-Typen sind Normal, Elektro, Wasser, Feuer, Psycho, Unlicht, Eis und Pflanze bereits vergeben – anhand des Aussehens von Feelinara kann man allerdings nur wenige Rückschlüsse auf dessen Element ziehen. Eventuell ist es sogar möglich, dass mit der sechsten Generation ein ganz neuer Pokémon-Typ eingeführt wird – das hat es seit der zweiten Generation, in der Unlicht und Stahl auftauchten, nicht mehr gegeben! Noch heißt es diesbezüglich allerdings abwarten und Tee trinken, denn bestätigt sind lediglich Feelinaras Größe mit 1,0 Metern und sein Gewicht: Gerade einmal 23,5 Kilogramm bringt es auf die Waage.

Max Drews

Feelinara auf dem Kampffeld: Wird es sich gegen Froxy behaupten können?

Feelinara sammelt Kräfte, um den Gegner mit einem Sternschauer zu überraschen!

In diesem Prisma lassen sich Töne abspeichern – Pikachu sieht es sich interessiert an.

Pikachu und Milza befinden sich in diesem Dungeon kurz vor einer Treppe.

POKéMON MYSTERY DUNGEON: PORTALE IN DIE UNENDLICHKEIT

In Ausgabe 02/13 waren wir uns in unserem Vorschau-Bericht zum neuen Teil der **Pokémon Mystery Dungeon**-Reihe noch unsicher, ob es auch den weiten Weg nach Europa schaffen würde. Jetzt steht fest: **Pokémon Mystery Dungeon: Portale in die Unendlichkeit** erscheint am 17. Mai 2013 als Einzelhandelsversion exklusiv für den Nintendo 3DS, wird aber daneben auch als Download im eShop des 3DS erhältlich sein. Die Kern-Features des Spiels, das in Japan schon seit einiger Zeit erhältlich ist, bleiben dabei denen der Vorgänger sehr ähnlich: Ihr erforscht in der Gestalt eines Pokémon alleine oder im Team die verschiedensten Dungeons, um verloren gegangene Artgenossen zu retten oder andere wichtige Aufträge auszuführen. Erstmals werden die Figuren hier polygonal dargestellt und nutzen so die mögliche Grafikleistung des 3DS aus. Es gibt aber auch dezente Unterschiede zu den vorherigen Spielen der Reihe: So könnt ihr die Stadt, von der aus ihr eure Expeditionen plant, zu einem gewissen Grad selbst gestalten. Zudem seid ihr über die hinteren Kameras eurer Konsole dazu in der Lage, runde Gegenstände abzufilmen, die dann zu sogenannten „Magnaportalen" werden und euch in einen zufällig generierten Dungeon teleportieren.

Nur wenige Pokémon enthalten

Enttäuschend fällt dagegen die Anzahl der verfügbaren Pokémon aus, die gerade einmal bei knapp 150 liegt – hier wäre bei momentan 649 Pokémon und der angekündigten sechsten Generation deutlich mehr drin gewesen! Auch was die Diversität der möglichen Start-Pokémon angeht, müsst ihr Abstriche machen: Ihr habt lediglich die Wahl zwischen Pikachu, Milza, Serpifeu, Floink und Ottaro. Und den Persönlichkeitstest wird es ebenfalls nicht mehr geben, ihr wählt euren Protagonisten einfach nach Gutdünken selbst aus.

Kostenpflichtige Downloads!

Nintendo hat außerdem bereits kostenpflichtige Download-Pakete angekündigt, die nach der Veröffentlichung des Spiels nach und nach erscheinen und etwa Dungeons enthalten werden, in denen man besonders viele Poké (die Währung im Spiel) ergattern kann. Frühkäufer können sich dabei freuen: Sie können die Pakete für eine begrenzte Zeit kostenlos herunterladen. Spätentschlossene gucken leider in die Röhre. Aus verkaufstechnischer Sicht ist diese Vorgehensweise von Nintendo durchaus zu verstehen, allerdings sollte sie unserer Meinung nach nicht zum Trend werden – denn so bekommen Spiele quasi künstlich ein „Verfallsdatum" aufgedrückt, da es ab einem bestimmten Zeitpunkt effektiv teurer wird, alle Inhalte besitzen zu wollen.

Max Drews

Diese geheimnisvoll anmutende Box ist eine Raststätte innerhalb eines Dungeons.

Im Freundesmodus übernimmt man ab und an die Rolle eines rekrutierten Pokémon.

Das erste Artwork verdeutlicht die Action, die euch im Spiel erwartet.

Auch gegen Boss-Pokémon wie Groudon werdet ihr immer wieder antreten.

POKéMON SCRAMBLE U

Langsam entwickelt sich neben **Pokémon Mystery Dungeon** eine weitere Spiele-Reihe, die ihren Anfang im WiiWare-Shop nahm, danach als Vollpreis-Titel auf den 3DS überschwappte und in naher Zukunft auch im eShop der Wii U zu finden sein wird: Die Rede ist natürlich von **Pokémon Rumble** und dessen Nachfolger **Super Pokémon Rumble**. Dessen Erbe wiederum heißt auf japanisch **Pokémon Scramble U** – es liegt also nahe, dass der deutsche Titel passend **Pokémon Rumble U** lauten wird. Bestätigt ist dieser allerdings bislang noch nicht und auch eine Ankündigung für Deutschland lässt derzeit leider noch auf sich warten. In Japan soll **Pokémon Scramble U** als erster Titel mit den beliebten Taschenmonstern für Wii U bereits im Laufe dieses Frühjahrs erscheinen. Eine Einzelhandelsversion davon wird es nicht geben, am bewährten Spielprinzip aber wird festgehalten: Ihr steuert verschiedene Pokémon-Spielzeugfiguren und lasst diese mit zwei einfachen Angriffen gegen ihre Artgenossen antreten. Wird eine eurer Figuren besiegt, müsst ihr mithilfe des magischen Aufziehschlüssels einen neuen Schützling in den Ring schicken und möglichst alle Gegner besiegen.

Sammelt alle 649 Pokémon!

Das simple Haudrauf-Spielprinzip bereitet durchaus Laune und motiviert zum Weiterspielen; sowohl Anfänger als auch Erfahrene kommen dabei auf ihre Kosten. Dank der ordentlich vorhandenen Hardware-Power der Nintendo Wii U sehen die Figuren jetzt auch noch schicker aus als in den vorherigen Spielen – zudem wurde bereits bestätigt, dass sich gleichzeitig bis zu 100 aktive Figuren auf einem Bildschirm in einem gigantischen Kampf gegeneinander beweisen können. Zuversichtlich stimmt auch die Anzahl der verfügbaren Figuren: Alle 649 Taschenmonster der ersten fünf Generationen haben es in die fertige Version von **Pokémon Scramble U** geschafft!

Bald auch in Deutschland?

Besiegt ihr gegnerische Pokémon, könnt ihr euch diese in den neuen Pokéball-Kapseln zu eurem Team hinzufügen – alle 649 Exemplare zu sammeln dürfte dabei eine ordentliche Geduldsprobe darstellen. Zur Not könnt ihr euch aber von bis zu vier Freunden im kooperativen Mehrspielermodus ein wenig unter die Arme greifen lassen. Wir sind zuversichtlich, dass es **Pokémon Scramble U** – gerade wegen des überschaubaren Lokalisierungsaufwands und aufgrund der Tatsache, dass es lediglich als Download-Spiel erscheint – auch bis nach Europa schaffen wird.

Max Drews

Im Mehrspielermodus könnt ihr bis zu vier Freunde einladen.

Im Getümmel kann es hektisch werden, sodass ihr den Standort eurer Figur vergesst.

MELOETTA FEIERT SEINEN EINSTAND!

Bislang konnten alle Spieler, die auf Cheatcodes oder Ähnliches verzichten, den **Pokédex** in **Pokémon Schwarz** und **Weiß** sowie **Schwarz 2** und **Weiß 2** nicht vervollständigen – mit Meloetta fehlte ihnen in jedem Fall immer ein Taschenmonster. Das ändert sich am 22. März: Dann nämlich wird Meloetta im Rahmen einer Aktion des teilnehmenden Fachhandels verteilt. Bei Redaktionsschluss waren die genauen Geschäfte, die sich an der Aktion beteiligen, noch unbekannt, allerdings ist davon auszugehen, dass GameStop und Toys'R'us wie in der Vergangenheit auch wieder mit von der Partie sein werden. Alle Spieler der Einall-Editionen müssen lediglich eins oder mehrere ihrer Spiele in den Laden bringen und die Mitarbeiter ansprechen, die danach kostenlos die Daten für Meloetta übertragen. Im Anschluss kann das Pokémon der Art Melodie dann innerhalb des Spiels in jedem Pokémon Center von einem Boten abgeholt werden. Fans sollten sich beeilen, denn die Aktion läuft nur bis einschließlich 19. April!

Meloetta ist nicht nur deswegen begehrt, weil es besonders selten und eines der Legendären Pokémon ist: Es verfügt zudem über eine zweite Form, in der es nicht mehr die Typen Normal und Psycho, sondern Normal und Kampf besitzt. Dadurch ist es außerordentlich flexibel im Kampf gegen seine Artgenossen. Seine Form wechselt Meloetta durch Einsatz seiner Spezialattacke Urgesang, die bislang von keinem anderen Pokémon erlernt werden kann.
Nutzer des Global Link im Internet können sich passend zur neuen Event-Verteilung über ein spezielles Musical mit Meloetta als Hauptdarsteller für das Musiktheater in Rayono City freuen. Darüber hinaus wird es ab dem 28. März eine C-Gear-Gestaltung mit Meloetta geben. Musikalische Pokémon-Fans werden den März und April über also viel zu tun haben – und alle anderen können endlich alle derzeit erhältlichen 649 Pokémon ihr Eigen nennen. Allerdings nur bis zum Herbst und dem Erscheinen von **Pokémon X** und **Y**, mit denen die große Monsterjagd einmal mehr von Neuem eröffnet wird.

Das fröhliche Meloetta besitzt in seiner Normalform die Typen Normal und Psycho. Setzt es aber die Attacke Urgesang ein, …

… erhält es in seiner Tanzform die Typen Normal und Kampf! Damit kann es viele Gegner überraschen, zumal es beliebig oft zwischen den Formen wechseln kann, solange Urgesang noch AP übrig hat.

Die Koreaner sind wie auch die Japaner bereits in den Genuss von Meloettas eigenartigen Gesangskünsten gekommen.

EIN BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Erlebt mit Benny, Lilia und Ash spannende Abenteuer in der Einall-Region.

Der wichtigste Partner für die Pokémon Company bleibt natürlich Nintendo, aber auch auf anderen Plattformen finden sich mittlerweile immer mehr offizielle Apps. Nach **Pokédex** für iOS, das im Grunde eine Version von **Pokédex 3D Pro** für Apple-Geräte ist, erschien am 12. Februar sowohl in Nordamerika als auch in Europa die App **Pokémon TV** für iOS und Android. Mit ihrer Hilfe könnt ihr euch ganz legal aktuelle Anime-Folgen auf eurem Smartphone oder Tablet ansehen – jede Woche werden 16 neue Folgen veröffentlicht. Gerade in Anbetracht der Tatsache, dass RTL 2 den Pokémon-Anime Ende Februar endgültig abgesetzt hat, könnte diese Anwendung eine willkommene Alternative für Fans darstellen. Reinschauen lohnt sich auf jeden Fall, denn das Programm ist komplett kostenlos! Nur die Bildqualität ist nicht immer optimal, da ältere Episoden horizontal gestreckt werden, um den Bildschirm komplett auszufüllen, neuere werden gestaucht.

Max Drews

MEINUNG
Max Drews

„Kein Monat vergeht ohne neue Infos von den Taschenmonstern!"

Ich war natürlich schon Pokémon-Fan, bevor ich anfing, Mitte 2011 für die N-ZONE zu schreiben. Was mir aber erst seitdem jeden Monat aufs Neue auffällt, ist die schiere Info-Flut, mit der uns Nintendo beziehungsweise die Pokémon Company Woche für Woche versorgt: In den bald zwei Jahren meiner Mitarbeit gab es in jeder Ausgabe immer einen triftigen Grund, über die Taschenmonster zu berichten. Der Start in 2013 lässt vermuten, dass dies auch so bleiben wird; besonders interessiert bin ich neben **Pokémon X** und **Y** auch am neuen **Mystery Dungeon**-Teil. Kommt er an seine Vorgänger heran? Der Test wird es zeigen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Diverse
Alternative: Super Pokémon Rumble
Termin: Diverse

Screen-Info: Die Screenshots stammen von Nintendos offiziellen Websites zu den Spielen und dürften die gezeigte Grafikqualität realistisch wiedergeben.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO & LUIGI:

Rollenspiel Freud lässt grüßen: Im neuesten Teil der Mario&Luigi-Reihe verschlägt es den berühmtesten Klempner der Welt in die Träume seines grünbemützten Bruders.

Auffällige Ähnlichkeit: Wir finden, dass einige der gezeigten Bilder frappierend an das 3DS-Jump&Run **Super Mario 3D Land** erinnern – ihr nicht auch?

Turmbau: Wir sind schon sehr gespannt darauf, wie es im Verlauf der Handlung zu dieser reichlich abgefahrenen Szene kommen wird.

Marios letzter Rollenspiel-Ausflug spaltete die Gemüter der Fans. Die zuvor stets auf stationären Konsolen beheimatete **Paper Mario**-Serie wagte mit **Sticker Star** den Sprung auf den 3DS und warf dabei zahlreiche der lieb gewonnen Rollenspiel-Konventionen vergangener Tage über Bord. Auch wir waren mit dem Ergebnis nicht vollständig zufrieden und gaben eine für **Paper Mario**-Verhältnisse relativ niedrige Wertung von 81 Prozent. Im Sommer erscheint nun mit **Mario & Luigi: Dream Team** ein Ableger derjenigen Rollenspiel-Reihe rund um den pummeligen Klempner und seinen Bruder, die seit einigen Jahren auf den portablen Nintendo-Konsolen zu Hause ist. Ob das italienische Brüderpaar damit wieder zum RPG-Glanz alter Zeiten zurückfinden kann?

Grafikpracht

Wer die Vorgänger auf dem GameBoy Advance und dem Nintendo DS gespielt hat, dem wird sofort die grunderneuerte Grafik von **Dream Team** auffallen. Während die Landschaften früher aus einer isometrischen Perspektive durchforstet wurden und die Figuren aus pixeligen Sprites bestanden, erstrahlt nun alles in modernem 3D-Glanz. Wir kommen nicht umhin, eine verblüffende Ähnlichkeit zwischen den bisher gezeigten Bildern und **Super Mario 3D Land** festzustellen. Es ist anzunehmen, dass dies kein Zufall ist, schließlich hat der 3DS-Hüpfer mit Bravour vorgemacht, wie ein **Mario**-Spiel auf dem Nintendo-Handheld auszusehen hat. Allem Anschein nach wird es allerdings auch wieder reine 2D-Abschnitte geben, wie sie in **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser** an der Tagesordnung waren. Sobald ihr in diesem Spiel im Inneren des titelgebenden Bösewichts unterwegs wart, spielte sich das Geschehen in Seitenansicht ab.

Ein traumhaftes Abenteuer

Noch ist nicht allzu viel über die Story von **Dream Team** verraten worden. Aus unbekannten Gründen muss Mario zusammen mit seinem Bruder Luigi dessen Träume erforschen. Dadurch, dass ihr durch die Gedanken des ängstlichen Klempner-Bruders spaziert, ergeben sich natürlich viele frische spielerische Möglichkeiten. Schließlich sind die Regeln der realen Welt im Traum außer Kraft gesetzt, sodass ihr mit zahlreichen verrückten und überraschenden Situationen rechnen könnt. In einer gezeigten Szene muss Mario etwa auf einem Haufen von Hunderten wild hin und her wankenden Luigis das Gleichgewicht halten – wir sind schon sehr gespannt, wie es dazu kommen wird. Die Entwickler haben zudem angedeutet, dass das latente Minderwertigkeitsgefühl von Luigi gegenüber seinem berühmten Bruder thematisiert wird. Ist der grüne Kollege im echten Leben ein Angsthase, so erhebt er sich in seinen Träumen zum wahren Helden, der Mario in jeder Hinsicht überlegen ist. Wir sind gespannt, ob dieses Element neben dem storytechnischen

Angriff: Diese Bilder beweisen, dass das Kampfsystem dem der beliebten Vorgänger sehr ähnlich sein wird. Zuerst wählt ihr eure Attacke aus … … und greift eure Feinde anschließend mit gut getimten Schlägen an. Auf diese Weise richtet ihr in den Reihen eurer Gegner besonders viel Schaden an.

DREAM TEAM

Prächtig: Die neue 3D-Grafik ist ungewohnt, sieht aber sehr hübsch aus. Figuren und Umgebungen sind sehr detailverliebt gestaltet.

Traumreise: Hier betritt Mario den Traum seines Bruders. Ebenfalls im Bild zu sehen: Der Sterngeist Glitzerstern aus **Abenteuer Bowser**.

Aspekt auch spielerisch zum Tragen kommen wird. Übrigens werdet ihr offenbar nicht ausschließlich in Luigis Unterbewusstsein unterwegs sein. Immer wieder müsst ihr auch hinaus in die echte Welt des Pilzkönigreichs, um dort Rätsel zu lösen und die Handlung vorantzutreiben.

Gewohntes Kampfsystem

Noch weniger als über die Story wollten die Entwickler über das Gameplay des neuen **Mario & Luigi**-RPGs verraten, nämlich genau nichts. Jedoch lassen sich anhand des kurzen Trailers und der Bilder, die bisher existieren, schon einige Rückschlüsse ziehen. So wählt ihr Attacken erneut mittels des praktischen Kreis-Menüs aus, welches sich zum Serien-Standard entwickelt hat. Auch die Möglichkeit, mithilfe eines gut getimten Tastendrucks besonders stark anzugreifen oder sich zusätzlich zu verteidigen, ist nach wie vor vorhanden. Die verschiedenen Aktionen des Bruderpaares, etwa springen, mit dem Hammer zuschlagen oder eine Wirbel-Attacke ausführen, sind weiterhin zwei Knöpfen zugeordnet, jeweils einem pro Spielfigur. Mithilfe besonderer Team-Aktionen können zudem die Kräfte des Duos kombiniert und eingesetzt werden, um Hindernisse zu beseitigen oder Rätsel zu lösen.

Ein sicherer Hit?

Neben all den Dingen, die wir zurzeit noch nicht über **Mario & Luigi: Dream Team** wissen, ist das vielleicht die Frage am interessantesten, ob sich das Abenteuer wie **Paper Mario: Sticker Star** von seinen Rollenspiel-Wurzeln abwendet oder ihnen treu bleibt. Noch existiert leider zu wenig Material zum Spiel, um diese Frage sicher mit Ja oder mit Nein zu beantworten. Wir sind auf jeden Fall zuversichtlich, dass das Abenteuer die schon jetzt hohen Erwartungen erfüllen wird und wir uns im Sommer auf einen Pflicht-Titel für jede Nintendo-Spiele-Bibliothek freuen dürfen.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Endlich geht der witzige Pilzkönigreich-Klamauk in die nächste Runde!“

Die **Mario & Luigi**-Teile auf GBA und Nintendo DS zählen meiner Meinung nach zu den besten Rollenspielen in der Nintendo-Geschichte. Ich bin zuversichtlich, dass **Dream Team** qualitativ an das Gameplay und den Humor der Vorgänger anschließen kann. Auch die völlig neue Grafik überzeugt schon jetzt. Bisher gibt es jedoch erst sehr wenig Material zum neuesten Abenteuer der Klempner-Brüder, weshalb ich vorerst „nur“ eine vorsichtige Wertungstendenz vergebe.

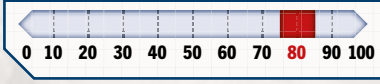
Schräg: In Luigis Träumen herrschen eigene Regeln. Hier etwa ist er auf seltsame Weise mit dem Bildschirmhintergrund verwachsen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: AlphaDream
Alternative: Paper Mario: Sticker Star
Termin: Sommer 2013

Screen-Info: Die hier gezeigten Bildern stammen aus dem Nintendo-Direct-Video und vermitteln einen durchaus glaubhaften Eindruck von der Grafik des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ



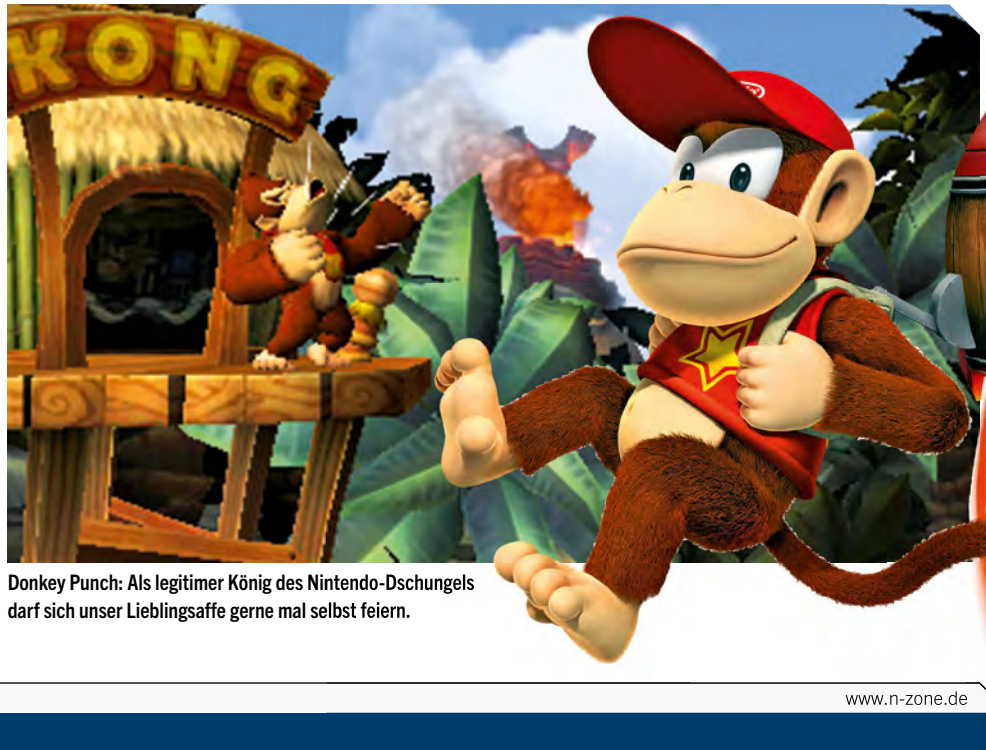
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

Jump & Run Affenstark: Donkey und Diddy geben sich auf dem 3DS die Ehre und kehren dank 3D-Power in den nunmehr wortwörtlich tiefsten Dschungel aller Zeiten zurück!

Donkey Kong Country Returns war eines der Top-Spiele für die Wii – und laus' mich der Affe, was habe ich Lebenszeit im virtuellen Wii-Dschungel verbracht. Nur mit der Schüttelsteuerung wurde ich nie so recht warm. Grund genug für mich, mit Vorfreude der 3DS-Version entgegenzufiebern, die nun einen schicken Tiefeneffekt aufweisen kann, wohl auf Schüttel-Einlagen verzichten wird und wahrscheinlich genauso bockschwer sein wird wie der große Bruder auf der Wii!

Schweres Bananenbrot

Der war nämlich teilweise schon fast unverschämt anspruchsvoll! Nun ja, Cranky oder mein lieber Ex-Kollege Christoph Kraus würden das sicherlich anders ausdrücken. Da wäre von den guten alten Zeiten die Rede, als Hüpfspiele noch die Finger zum Glühen brachten und ein amtlicher Daumenbruch oder eine Sehnenscheidenentzündung wie Trophäen präsentiert werden konnten – wenn man sich dafür nur den nächsten Level erkaufte! Ja, **Donkey Kong Country Returns** war zwar nicht unfair, aber eben ein harter Brocken und nicht vergleichbar mit beispielsweise Kirbys Garn-Abenteuer. Da verwundert es auch kaum, dass Nintendo das Affentheater im Sommer auf den Handheld bringt, denn der neue Yoshi-Titel wird, geht man nach dem Schwierigkeitsgrad des geistigen Vorgängers, wohl kaum eine echte Herausforderung für die beinharten Plattform-Experten unter uns bieten. Wer nun aber mutmaßt, dass **Donkey Kong Country Returns 3D** eine lausige 1:1-Portierung wird, der irrt. Nintendo verspricht exklusive Features, die Gebrauch von den Möglichkeiten des 3DS machen sollen. Neben der Grafik, die selbstredend in feinstem stereoskopischem Tiefenzauber über den Bildschirm flimmern soll, werden somit wohl auch Gyroskop und vielleicht sogar



Donkey Punch: Als legitimer König des Nintendo-Dschungels darf sich unser Lieblingsaffe gerne mal selbst feiern.

die Kamera genutzt werden. Ob jedoch am gesalzenen Schwierigkeitsgrad gedoktert wird, darf bezweifelt werden. Schließlich sind die **Donkey Kong**-Spiele seit jeher für ihren hohen Anspruch bekannt. Wir hoffen aber auf eine Anpassung der Spielbalance zwischen Donkey und Diddy, falls es wieder einen Koop-Modus geben sollte. Auf der Wii war Diddy durch seine Agilität extrem im Vorteil – einer der wenigen Kritikpunkte.

Bewährtes Konzept

Ansonsten wird es in vielem natürlich beim Alten bleiben. Die Rendergrafik der SNES-Teile weicht schicker Polygon-Optik und die Levels verzaubern uns mit tollen Hintergründen und einfallsreichen Sprungpassagen. Da warten kniffelige Schieß-den-Affen-aus-dem-Fass-Passagen und ebenso fordernde wie einfallsreiche Bosskämpfe (man denke nur an Boss 3, den durchgeknallten Bombenvogel). Und dann wäre da natürlich noch die berüchtigte Jagd nach den teils nahezu unerreichbar scheinenden K.O.N.G.-Buchstaben, welche seit dem ersten Super-Nintendo-Abenteuer fester Bestandteil der Serie sind und mich mehrmals fast zum Gorilla mutieren ließen. Nur mit Mühe konnte ich die sich anbahnenden Wutanfälle unterdrücken, doch letztlich wahrte ich die Beherrschung und klammerte mich wieder an den Controller wie ein Schimpansenbaby an seine Mami. Denn auch wenn der Schwierigkeitsgrad teils grenzwertig war, so blieb das Spiel doch fast immer fair und vermittelte das Gefühl, man könne jedes Hindernis überwinden, wenn man nur lange genug üben und sich verbessern würde. So gesehen eine wahre Lebenshilfe, die echte Werte vermittelte. Nur die eingangs erwähnte Schüttelsteuerung möchte ich nun wirklich nicht mehr sehen – ein Wunsch, der mir auf dem 3DS wohl erfüllt werden wird. So bin ich guter Dinge, dass die Handheld-Version die Wii-Fassung letztlich übertrumpfen wird und deren einzige echte Schwäche ausbügelt. Wer also damals Ähnliches durchlitten hat wie ich oder **Donkey Kong Country Returns** auf der Wii noch gar nicht gespielt haben sollte (schämen!), der freue sich auf den Sommer und einen weiteren potenziellen 3DS-Hit. Dann trefft ihr mich ziemlich sicher im Schwimmbad, bei einem Glas köstlicher Kokosmilch, einem leckeren Stück Bananenkuchen (siehe Kasten) und mit Daumen, die vom vielen Spielen schon so krumm wie Bananen geworden sind.

Sebastian Zelada

Irre: Die Levels sind teilweise aberwitzig designt und vor allem schön fordernd!

DONKEY KONGS BANANENKUCHEN

Um euch die Wartezeit auf das Donkey-Kong-Abenteuer zu versüßen, präsentieren wir euch hier DKs leckeren Bananenkuchen!

Ihr benötigt: 150 g Butter, 150 g Zucker, 1 Packung Vanillinzucker, 3 Eier, 4 bis 5 vollreife Bananen, 150 ml Schlagsahne, 250 g Mehl, 1 Packung Backpulver, 2 bis 3 EL Schokocreme, Kokosraspeln, Puderzucker.

1. Butter, Zucker und Vanillinzucker schaumig rühren und die Eier unterrühren.

2. Danach die Bananen zerdrücken und zusammen mit der Schlagsahne unterrühren.

3. Jetzt nur noch Backpulver, Mehl, Nutella und die Kokosraspeln vermischen und unterheben.

4. Ab damit in den Backofen (eine Stunde bei 180°). Ist der Kuchen fertig, streut ihr den Puderzucker darüber und schon könnt ihr Kraft für das neue **DK**-Abenteuer tanken!

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Donkey Kong Returns – kommt schon wieder zurück?!“

Meinetwegen gerne! Ich habe das Spiel geliebt und freue mich darauf, die Abenteuer in schönem stereoskopischen 3D wieder zu erleben. Für mich als Kind der 90er bleiben zwar die Super-Nintendo-Teile und **Donkey Kong 64** das Maß aller Dinge aber ein „neues“ Affen-Abenteuer empfange ich, angesichts der gefühlten Flut von **Mario**-Spielen, mit offenen Armen! Ich bin gespannt, wie die angepriesenen 3DS-Features letztlich aussehen werden, und hoffe auf sinnvolle Neuerungen und vielleicht den einen oder anderen Extra-Level. Schön wäre auch ein für Einsteiger etwas moderaterer Schwierigkeitsgrad. Lassen wir uns überraschen!

Rambi in the Jungle: Das niedliche Nashorn nimmt euch auch auf dem 3DS gerne mit und sorgt für spaßige Passagen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: New Super Mario Bros. 2
Termin: Sommer 2013

Screen-Info: Sämtliche Bilder stammen von Nintendo selbst und zeigen Ingame-Szenen. Der Titel war bisher jedoch für uns noch nicht spielbar.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

Simulation Ein Umzug steht an: Die fröhlichen Bewohner der Animal-Crossing-Welt machen schon bald auch euren Nintendo 3DS unsicher.

Als das erste **Animal Crossing** für den GameCube (in Japan bereits für das Nintendo 64) erschien, erntete es von Testern weltweit viel Lob für sein innovatives, unverbrauchtes und neuartiges Simulations-Spielprinzip. **Animal Crossing: Wild World**, der Nachfolger für den Nintendo DS, kam bei Kritikern und Spielern sogar noch besser an als das Original. Am letzten Teil für die Wii, **Animal Crossing: Let's go to the City**, wurde hingegen bemängelt, dass sich seit dem ersten Spiel so gut wie gar nichts am Gameplay geändert hätte und es im Grunde nur eine aufgebohrte Version des DS-Titels sei. Diese Kritik haben sich die Entwickler bei **Animal Crossing: New Leaf** zu Herzen genommen.

Ih seid der Boss!

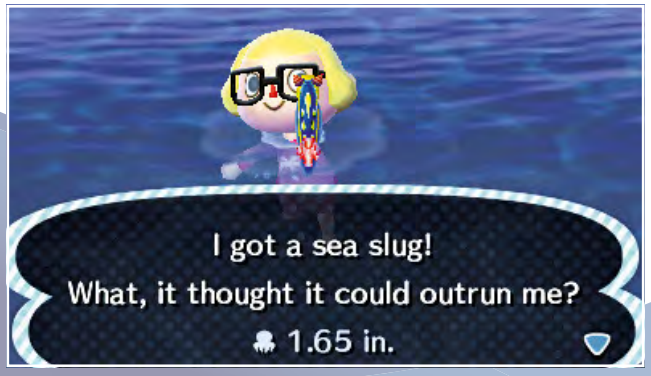
So bringt schon alleine das Feature, dass ihr bald nach eurer Ankunft im **Animal Crossing**-Dorf zum Bürgermeister der Gemeinde ernannt werdet, viele Neuerungen mit sich. Ab sofort seid ihr noch mehr für die Wünsche und Anliegen eurer Mitbewohner zuständig. Zudem wollen Gebäude finanziert, öffentliche Einrichtungen wie das Museum unterstützt und je nach Jahreszeit verschiedene Feste organisiert werden. Ebenfalls neu ist, dass die Position von Gebäuden im Dorf nicht mehr fest vorgeschrieben ist; stattdessen könnt ihr relativ frei bestimmen, wo ihr Häuser und Einkaufsläden errichten wollt. Das Innere der Häuser bietet zudem viel mehr Details als jemals zuvor und lässt sich auf vielfältige Weise personalisieren, indem ihr etwa das Muster und die Farbe der Einrichtungsgegenstände selbst festlegt. Zudem könnt ihr auch euren Protagonisten mit zahlreichen Utensilien ausstatten und erstmals in der Serie neben Oberteilen auch Hosen für ihn aussuchen.

Sammelfieber

Wir wollen nicht zu viel verraten, aber einige Figuren wie Ex-Bürgermeister Törtel oder der gerissene und geldgierige Shop-Besitzer Tom Nook gehen nun anderen Beschäftigungen nach als in den Vorgängern. Solche kleinen Detail-Veränderungen überraschen auch alte **Animal Crossing**-Hasen. Ein weiteres Feature bietet die Möglichkeit, im Meer und im Fluss zu schwimmen und auf dem Grund des Wassers nach Schätzen und Wassertieren

Jahreswechsel: Stellt ihr die Uhr eures Nintendo 3DS richtig ein, präsentiert sich die Welt im Spiel entsprechend der passenden Jahreszeit.

Je nachdem ob Frühling, Sommer, Herbst oder Winter herrscht, könnt ihr zudem bestimmte Tiere fangen oder saisonale Früchte ernten.



Ziemlich eklige Angelegenheit: Am Grund des Sees könnt ihr nach einem Tauchgang allerlei nach oben befördern – wie diese schleimige Seegurke.

Wieder da: Die in der Gegend herumstehenden Parkbänke und Laternenpfähle gab es zuletzt im allerersten Animal Crossing – nun feiern sie endlich ein Comeback.

Ausbau: In New Leaf startet ihr als Zeltbewohner und arbeitet euch hoch, bis ihr euch ein stattliches Anwesen wie dieses leisten könnt.

Ohrenwärmer für das Häschen: Wer gegen hochkonzentrierte Niedlichkeit allergisch ist, sollte vor Konsum dieses Spiels unbedingt seinen Arzt konsultieren.

zu tauchen. Letztere könnt ihr – zusätzlich zu den Fischen, Käfern, Artefakten und Gemälden der Vorgänger – sammeln und dem Museum stiften. Da je nach Jahreszeit nicht alle sammelbaren Tiere zu ergattern sind, seid ihr auf diese Weise lange beschäftigt. Ihr seht: Die Fülle an kleinen und großen Neuerungen, welche die Entwickler im Vergleich zu den Vorgängern in **New Leaf** gesteckt haben, ist enorm und neben den soeben genannten dürfte es noch zahlreiche weitere neue Features geben, die Serien-Veteranen während des Spielens auffallen werden.

Entspannung pur

Gelegenheitsspieler, die angesichts all dieser Neuerungen zweifeln, ob die Serie denn auch nach wie vor für sie geeignet ist, können wir beruhigen: Das Simulations-Abenteuer ist klar auf gemütliche und stressfreie Spiele-Sessions ausgelegt. Wie in den Vorgängern könnt ihr nichts falsch machen und die Aufgaben wie Fische angeln oder Früchte zum Verkaufen sammeln fallen allesamt ausgesprochen leicht aus. Zudem ist **New Leaf** darauf ausgelegt, jeden Tag nur für eine kurze Weile, dafür aber über Wochen und Monate hinaus gespielt zu werden. Konsequenterweise existiert auch kein Spielziel im eigentlichen Sinne, das heißt, ein Ende mit Abspann, auf das ihr hinarbeiten könnt, gibt es nicht. Stattdessen erfüllt ihr eure Aufgabe ähnlich wie in **Die Sims** dann gut, wenn ihr euer Dorf in Schuss und die Bewohner bei Laune haltet und nach und nach die umfangreiche Museums-Sammlung komplettiert. Wie in **Wild World** könnt ihr zudem online die Inseln anderer Spieler erforschen, kleine Mini-Spiele absolvieren und befreundeten Bürgermeistern virtuelle Geschenke überreichen.

Muntermacher: Der gefiederte Barkeeper Kofi ist natürlich wieder mit von der Partie und serviert euch leckere Kaffee-Variationen.

Nicht für jedermann

Ungeduldige Spielernaturen, die bisher einen großen Bogen um die Serie machten, werden also auch mit dem neuesten Teil nicht glücklich werden. Denn auch wenn sich **New Leaf** nach außen hin stark von den Vorgängern unterscheidet und sich auch anders anfühlt, das harmlose, aber unterhaltsame Spielprinzip ist noch genau das gleiche. Wir können es auf jeden Fall nicht mehr erwarten, endlich wieder gemeinsam mit Mr. Resetti, K. K. Slider, Eugen, Kofi, Käpten und all den anderen Tieren des Dorfes friedliche Tage im **Animal Crossing**-Universum zu verbringen. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Gewohntes Gameplay mit erfreulich vielen Neuerungen“

Schon jetzt ist ersichtlich, dass sich Fans der Reihe in **Animal Crossing: New Leaf** sofort zurechtfinden werden. Am gelungenen Grundgerüst rund ums Sammeln, Aufbauen und Erforschen hat sich nämlich nicht viel geändert. Durch die Tatsache, dass ihr im neuen Ableger der Bürgermeister eurer Gemeinde seid, sowie durch die vielen anderen kleinen und großen Neuerungen fühlt sich das 3DS-**Animal Crossing** dennoch anders und frischer als die Vorgänger an.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Harvest Moon: Tale of the Two Towns
Termin: 14. Juni 2013

Screen-Info: Die Screens auf diesen Seiten stammen von Nintendos Presseserver. Es ist davon auszugehen, dass das fertige Spiel genaus gut wie auf den Abbildungen aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Man könnte bei den Bildern fast glauben, das Spiel sei ein pures Beat 'em Up.

Erfrischend: Auch nicht ganz so berühmte Figuren sind im Game enthalten.

PROJECT X ZONE

Rollenspiel Gemeinsam geht alles viel leichter: Das neueste Crossover-RPG von Namco und Capcom stellt die Kooperation wieder in den Mittelpunkt.

Seien wir mal ganz ehrlich: Haben wir es uns sowohl früher als auch heute nicht immer gewünscht, dass sich diverse Videospielhelden mal alle zusammen in einem Game versammeln würden? Stellt euch nur mal das ewige Duell zwischen Link und Ganon vor, bei dem auch noch Solid Snake, Ryu, Albert Wesker und Akuma als Unterstützung für beide Seiten mit am Start wären. Oder die veränderte Chancengleichheit, wenn Mega Man nicht mehr alleine gegen Dr. Wily und seine Roboterlegionen antreten müsste, sondern Support von Samus Aran und Earthworm Jim erhielte? Fürwahr echte Fanboy-Fantasien, die mit **Project X Zone** für den 3DS jetzt Wirklichkeit werden können.

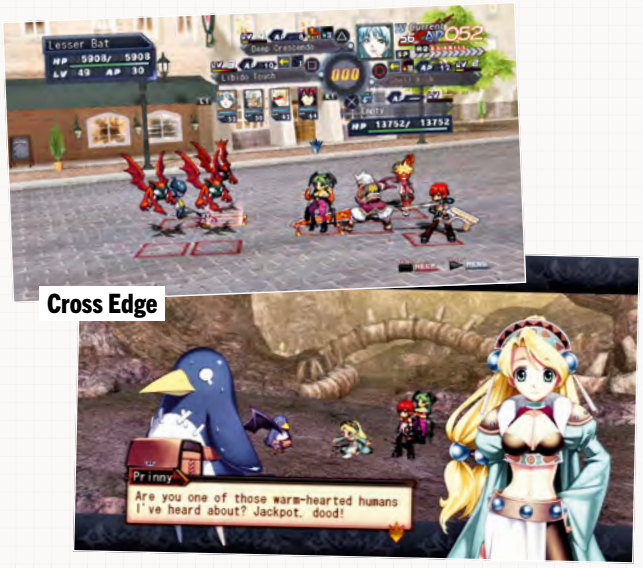
Normaler Schulalltag

Bevor es jedoch dazu kommt, macht euch **Project X Zone** (das X wird „Cross" ausgesprochen) mit den Hauptcharakteren Kogoro Tenzai und Mii Kouryuuji bekannt. Beide sind zu Beginn des Spiels genauso ahnungslos und verwundert über die Tatsache, dass sie auf ihrem Weg zur Highschool plötzlich Monstern gegenüberstehen, die ihren Weg aus einer anderen Dimension in ihre Nachbarschaft gefunden haben. Bevor ihr euch verseht, befindet ihr euch gleich im Tutorial

ANDERE TITEL, ÄHNLICHE MACHART

Verschiedene Serien treffen zum Stelldichein aufeinander: Ein Konzept, das nicht neu ist, denn auf diese Idee sind in den vergangenen Jahren schon mehrere Entwickler gekommen.

Cross Edge ist **Project X** Zone in vielen Belangen recht ähnlich. Beide setzen auf komplexe Strategie im 2D-Look und bringen Serien von Capcom, Namco Bandai, Nippon Ichi und Gust Corporation zusammen. Konfuse Menüs und unbalanciertes Gameplay zogen das Spiel leider arg nach unten, sodass sich nur echte Fanboys damit anfreunden konnten. Weitaus zugänglicher war da schon **Namco X Capcom**, was als direkter Vorgänger von **Project X Zone** zu verstehen ist und dem 3DS-Titel deshalb sehr ähnlich ist. Allerdings hat das Spiel die japanische Insel nie verlassen und kam nur dort auf den Markt. Ebenfalls außerhalb Japans so gut wie unbekannt ist die **Super Robot Wars**-Reihe, welche sich dort seit den frühen 90ern großer Beliebtheit erfreut. Auch hier besteht das Gameplay aus rundenbasierten 2D-Keilereien und vereint viele Animes des Mecha-Genres wie **Macross Frontier**, **Evangelion**, **Mazinger Z**, **Code Geass**, **Mobile Suit Gundam** oder **Gurren Lagann**. Prügelspiele sind wohl mit das beste Genre, um Kämpfer aus verschiedenen Serien gegeneinander antreten zu lassen. **Street Fighter x Tekken** dient hierbei nur als Beispiel für die ganzen Fighting Games, die sich dieser Thematik schon angenommen haben. Hervorzuheben wären noch **Capcom vs. SNK**, **King of Fighters**, **Marvel vs. Capcom** oder **SVC Chaos**.



Cross Edge

Bei so vielen Figuren, Effekten und Zahlen auf dem Bildschirm fällt es manchmal schwer, die Übersicht zu behalten. Das legt sich aber mit der Zeit.

Zwei Figuren eures Teams sind immer fest vorgeschrieben, die dritte dürft ihr euch aussuchen.

des Spiels und trefft schon wenige Minuten später auf Gesichter, die euch bekannt sein dürften. Nicht nur Jin und Xiayou aus **Tekken** prügeln fröhlich mit, auch Ryu, Ken und Juri vom **Street Fighter**-Universum sind mit am Start. Wieso sich all diese Beat-'em-Up-Ikonen auf einem Fleck versammeln und ihre Spielwelten miteinander kollidieren, können nur Mii und Kogoro dank ihrer Fähigkeit, in die jeweiligen Welten zu reisen, herausfinden.

Reichlich Auswahl

Natürlich wartet **Projekt X Zone** mit weit mehr Charakteren auf als die gerade aufgezählten Fighting-Game-Ikonen. Insgesamt werdet ihr auf über 200 Figuren treffen, die ihr schon mal aus Spielen von Namco Bandai, Capcom und auch Sega gesehen habt. Einige davon treten nur der Story wegen in Erscheinung, anderen könnt ihr als Duo, wie Kogoro und Mii, direkt selbst übernehmen. Aus einer isometrischen Level-Ansicht steuert ihr eure Figuren rundenweise durch komplexe wie auch gut durchdachte Welten. Tauchen Gegner auf, müsst ihr Bewegungs- und Angriffsradius genau abwägen, damit Feinde in ihrer Runde keine Chance zum Kontern haben. Das eigentliche Duell findet in einem separaten Kampfbildschirm statt. Das erinnert zunächst an ein klassisches Beat 'em Up und erfordert ähnlich viel Geschicklichkeit. Eure beiden Figuren verfügen über mehrere Standardangriffe, die ihr miteinander kombinieren müsst, um den Kontrahenten möglichst lange wehrlos in der Luft zu halten und dort mit Hieben einzudecken. Einmal pro Runde dürft ihr eine dritte Spielfigur dazurufen, die ihr vor dem Match frei auswählen dürft. Die richtige Kombination ist erfolgsentscheidend, denn jede Combo weist andere Eigenschaften auf, die sorgfältig aufeinander abgestimmt sein müssen. **Project X Zone** geht mit Anfängern nicht zimperlich um und entlässt sie schnell in den Game-Over-Bildschirm, wenn sie sich nicht zusammenreißen.

Die Crème de la Crème

So schwer der Einstieg in **Project X Zone** auch sein mag, es lohnt sich definitiv, am Ball zu bleiben. Allein die Dialoge zwischen den Figuren aus den unterschiedlichen Serien sind pures Gold. So prügeln Chun-Li und Frank West auf einem Kreuzfahrtschiff Zombies zu Mus, was natürlich sofort Jill Valentine und Chris Redfield auf den Plan ruft. Toll ist zudem die Tatsache, dass die Macher auch nicht so populäre Figuren eingebaut haben. KOS-MOS aus **Xenosaga**, Kaguya Nabu aus **Endless Frontier** oder Prinzessin Devilotte de DeathSatan IX aus **Cyberbots** sind nur einige der schillernden Persönlichkeiten, die euch in **Project X Zone** über den Weg laufen werden.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Schon jetzt ganz klar mein Team: Zephyr und Leanne, gepaart mit Devilotte."

Ich kann Katsuhiro Harada nur immer wieder meinen Dank dafür aussprechen, dass er sich für eine weltweite Veröffentlichung von **Project X Zone** stark gemacht hat. Sonst wäre das Game wohl wieder nur eins von vielen geworden, die allein den Japanern vorbehalten sind und denen man hierzulande hinterherschmachtet. So viele Figuren aus unterschiedlichen Spielen und Genres findet man selten vereint unter einem Hut. Zum Glück verlässt sich das Spiel nicht nur auf reinen Fanservice, sondern bietet auch ein anspruchsvolles Taktik-RPG mit ungewöhnlichem Kampfsystem. Zusammen mit **Etrian Odyssey IV** eine der ganz großen Strategie-Granaten 2013.

Super Robot Wars

Street Fighter X Tekken

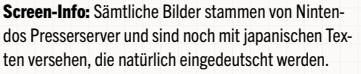
Namco X Capcom

INFOS

Hersteller: Namco Bandai Games
Entwickler: Monolith Software
Alternative: Tales of the Abyss
Termin: Juni 2013

Screen-Info: Sämtliche Bilder stammen von Nintendos Presserserver und sind noch mit japanischen Texten versehen, die natürlich eingedeutscht werden.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa den Releasetermin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U-beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, auch wenn nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der Mario-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - **Spieler Offline:** 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay ...
- ▬ ... aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

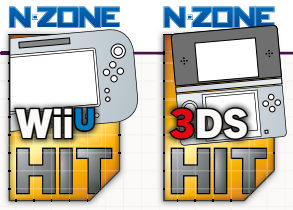
WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz; Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

ICONS



N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

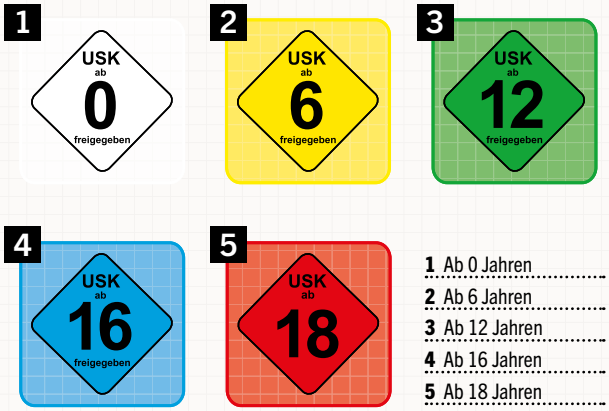
ONLINE

Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

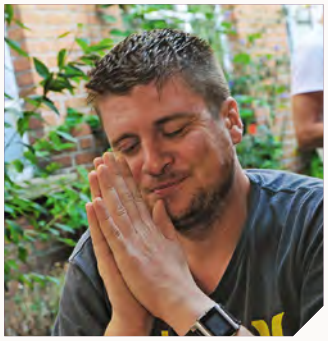
USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

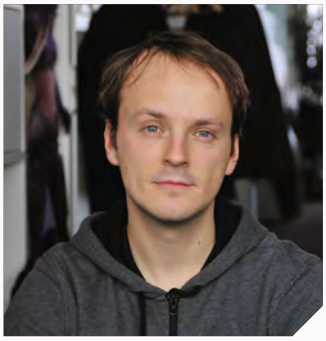
Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

THOMAS EDER (35, Leitender Redakteur)



Spielt gerade: Lego City: Undercover (Wii U), Luigi's Mansion 2 (3DS)
Hört gerade: Kavinsky - Outrun, Pretty-Sweet-Soundtrack
Sieht gerade: Californication (6. Staffel), Top Gear (19. Staffel)
Und sonst: ... hat die letzten Wochen gemeinsam mit Dave damit verbracht, das Design der N-ZONE zu überarbeiten und dem Heft einen zeitgemäßeren Look zu verpassen. In der knapp bemessenen Freizeit wird die derzeit immobile Mobilie für die kommende Saison flott gemacht.

SEBASTIAN STANGE (31, Redakteur)



Spielt gerade: Picross e2 (Sucht!)
Hört gerade: RJD2, The Flashbulb, Boards of Canada, Justice
Sieht gerade: ganz viel US-Trash-TV (Container Wars, Storage Wars, Baggage Battles, Diggers, Swamp People, Gold Rush)
Und sonst: Heißa, endlich wird es richtig spannend! In New York präsentierte Sony erste Fakten zur PlayStation 4 und zeigte erste Spiele für die Next-Gen-Konsole. Microsoft wird wohl im April nachziehen und die neue Xbox zeigen. Und die Spielemesse E3 wird 2013 sicher mega-gut!

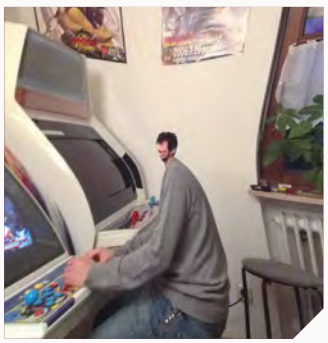
UWE HÖNIG (38, Redakteur)

Spielt gerade: Castlevania (3DS), Monster Hunter 3 Ultimate (3DS)
Hört gerade: Hugo Boston – Boston Marathon (mixes.beatport.com)
Sieht gerade: Two and a Half Men: Mein cooler Onkel Charlie (achte Staffel)
Und sonst: Sony hat endlich die PlayStation 4 angekündigt und Microsoft dürfte auch schon bald erste Infos zur nächsten Xbox herausrücken. Außerdem kommt die Wii-U-Spielewelle langsam ins Rollen! Videospiel-Fans erwartet demnach ein spannendes und ereignisreiches Jahr!

BENJAMIN KEGEL (31, Redakteur)

Spielt gerade: Dead Space 3, Deus Ex, Luigi's Mansion 2, Super Metroid
Hört gerade: Epic Rap Battles of History von John Lennon bis Mahatma Gandhi.
Sieht gerade: Bond: Skyfall auf Blu-ray und American Dad auf DVD.
Und sonst: Erinnert sich noch irgendwer an **Solar Striker**? Bockschwerer Top-Down-Shooter von 1990 für den Uralt-Game-Boy und eines der wenigen Ballergames, das Nintendo je produziert hat (noch dazu unter der Leitung von Gunpei Yokoi). Hatte echt einen klasse Sound!

MARCO CABIBBO (28, Redakteur)



Spielt gerade: Persona 4 Golden, Mobile Suit Gundam Extreme Vs.
Hört gerade: Metal-Remixes von Castlevania, Gargoyle's Quest und Mega Man
Sieht gerade: Shinsekai Yori, Robotics; Notes, Tamako Market
Und sonst: Vermisste das alte Arcade-Setup seiner Beat-'em-Up-Kumpanen in Duisburg. Zum Glück wohnt jetzt einer von denen in München, sodass hin und wieder noch Sessions mit alten Klassikern möglich sind. So gut, dass es einen glatt deformiert.

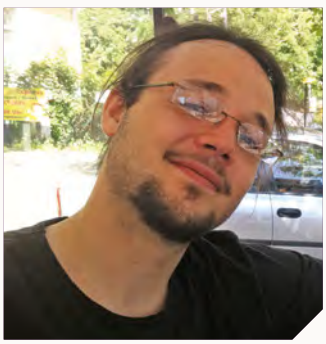
DAVID MOLA (31, Layout)

Spielt gerade: Risen (PC) und Monster Hunter 3 Ultimate (WiiU)
Hört gerade: Steven Wilson - The Raven that refused to sing (was ein Brett!!!)
Sieht gerade: recht zufrieden hinab auf frisch ausgedruckte N-ZONE-Seiten im neuen Design. Gefällt es euch? Lob, Kritik, Vorschläge und Wünsche bitte an: david.mola@computec.de
Und sonst: Sonst munter auf kleiner Tour im Moment. Der März und April sind voller Auftritte mit meiner Band „Effloresce". Rechts seht ihr mal, wie das so wirkt!

MAX DREWS (19, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (DS)
Hört gerade: Falcon Hero von Rob Simonsen
Sieht gerade: Circus Halligalli mit Joko und Klaas
Und sonst: ... hofft, dass endlich wieder ein paar **Ace Attorney**-Spiele für den westlichen Markt lokalisiert werden. Der Nachfolger von **Ace Attorney: Investigations** ist lange überfällig, und auch Professor **Layton vs. Ace Attorney** würde sich gut in seinem Regal machen!

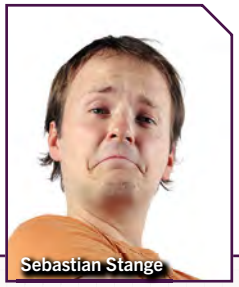
LUKAS SCHMID (24, Freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Resident Evil 6, Banjo-Tooie, New Art Academy
Hört gerade: Nichts - dank einer Erkältung sind seit Wochen seine Ohren verstopft.
Sieht gerade: Tinker Taylor Soldier Spy, Sherlock, Breaking Bad
Und sonst: Hat viel für die Uni zu tun, vor Beginn des nächsten Semesters wollen noch drei Hausarbeiten geschrieben werden. Seine Freundin hat sich für ein Auslandssemester nach China verabschiedet. Immerhin könnte er die Zeit nutzen und öfter laufen gehen. Könnte ...

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei


Sebastian Stange

Thomas Eder

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Sebastian Stange	Thomas Eder	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Picross E2 (SUCHT!!!)	Luigi's Mansion 2	F-Zero	Monster Hunter 3 Ultimate
FLOP-TITEL	Lego City: Undercover	Findet Nemo	Lego City: Undercover	Lego City: Undercover

Luigi's Mansion 2 (3DS)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 48

Ich war ja ganz schön sauer, wie viel Zeit sich Nintendo mit **Luigis Mansion 2** gelassen hat. Das Ding spielte ich schon vor Jahren kurz Probe. Aber die Wartezeit lohnte sich. Das Ding ist ein supersympathischer 3DS-Hit! **9**

Wow! Ich bin überrascht, wie gut das neue Abenteuer von Luigi auf dem 3DS ist – mir persönlich gefällt der zweite Teil sogar noch besser als das legendäre Original auf dem guten alten GameCube. **9**

Was bei **Luigi's Mansion** für den GameCube in die Hose ging, hat bei dem Nachfolger nun endlich geklappt. Mit Sicherheit ein würdiger Titel für den wohl am wenigsten beachteten Bruder der Videospielgeschichte. **7**

Fast hätte es zu meinem persönlichen Top-Spiel dieser N-ZONE gereicht, wäre da nicht **Monster Hunter** gewesen. **Luigi's Mansion 2** ist ein echt tolles Adventure mit sehr unterhaltsamem Geisterfang-Gameplay. **8**

Lego City: Undercover (Wii U)
∅ Wertung: 6,75 // Test S. 54

Ich mag die ganzen **Lego**-Spiele und ihr familienfreundliches Spielprinzip. Und ich freute mich voll auf diesen Ableger. Er ist auch witzig, umfangreich und turbulent. Die mäßige Technik enttäuscht mich aber. **7**

Wie erwartet bietet auch **Lego City: Undercover** die gewohnte Qualität und vor allem den Charme der **Lego**-Games. Ich habe mich köstlich über den Humor und die vielen Anspielungen gefreut. **8**

Ich bin ja schon von den „echten" **GTA**s weit weniger begeistert als der Rest meiner Kollegen, **Lego City: Undercover** entfacht da erst recht keine Begeisterung bei mir. Lahme Technik, lahmes Tempo. **6**

GTA für Kinder – so kann man **Lego City: Undercover** sehr gut zusammenfassen. Ich hab mich ziemlich gelangweilt, bin mir aber recht sicher, dass das eher an meinem Alter als an der Spielqualität lag. **6**

Monster Hunter 3 Ultimate (Wii U)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 58

Zwar „nur" ein erweitertes HD-Re-Release, dennoch ein herrlich umfangreiches Koop-Abenteuer. Für mich ist die Spielmechanik aber inzwischen reichlich altbacken und sperrig. Geht es nicht etwas moderner? **8**

Ich wünschte, ich hätte das dritte **Monster Hunter** damals nicht auf der Wii gespielt, da ich damals bereits so viel Zeit investiert habe. Jetzt widerstrebt mir die Vorstellung, jetzt noch mal loszulegen. **7**

Der (Drachen-)Zahn der Zeit hat arg an dem Spiel genagt. Wer noch nicht auf die Jagd gegangen ist, kann hier sein Glück versuchen. Für Veteranen ist der neue Content der Neuauflage ziemlich interessant. **7**

Tja, Drachen halt. Da kann ich nicht widerstehen. Das Ding verschlingt zwar Freizeit wie ein gefräßiger Lindwurm schlecht ausgerüstete Helden, doch allein das Monsterdesign fesselt mich bereits an den Controller. **9**

Monster Hunter 3 Ultimate (3DS)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 59

Hübsche Unterwegs-Erweiterung für Leute, die das Wii-U-Spiel haben. Aufgrund des fehlenden Online-Modus für mich aber die schwächere der zwei Fassungen. Würde ich nicht als einzige Version spielen. **7**

Hier gilt dasselbe wie für die Wii-U-Fassung: Mir fehlen Zeit und Muße, um noch einmal von vorne in diesem gewaltigen Spiel anzufangen. Klar gibt's neue Inhalte, doch ich spiel auf dem 3DS lieber das neue **Castlevania**! **7**

An sich gibt es meiner Meinung nach nur einen Grund, warum man sich die 3DS-Version holen sollte: Man möchte mit einem Kumpel gemeinsam losziehen. Ansonsten zur Fassung für Wii U greifen. **7**

Tja, Drachen zum Mitnehmen halt. Da kann ich nicht widerstehen. Ich finde allerdings, dass die Grundidee einfach nicht Handheld-tauglich ist: Ein dermaßen wuchtiges Spiel zocke ich lieber auf Konsole. **7**

Castlevania: Mirror of Fate (3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 62

Kernige Action, flott, griffig und spektakulär. Das boten schon die tollen DS-**Castlevanias** und das bietet auch das neue **Mirror of Fate**. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Ich jedenfalls mag solche geradlinige Action. **8**

Für einen in die Jahre gekommenen Gamer wie mich ist das neue **Castlevania** einfach nur klasse, auch wenn das Spiel die ein oder andere kleine Schwäche aufweist. Was solls? Das ist ein echtes **Castlevania**! **8**

Während ich diese Zeilen schreibe, höre ich „Bloody Tears" und denke an alte Zeiten mit dieser grandiosen Serie zurück. **Mirror of Fate** konnte diese Nostalgie aber nur stellenweise wieder neu entfachen. **7**

Ich hab Marco gesagt, dass ich nur **Castlevania** für den Uralt-Game-Boy und für das N64 gespielt habe. Daraufhin hätte mich der Marco fast gehauen :-(. Nach **Mirror of Fate** muss ich zugeben: Ich hätte es verdient! **8**

NightSky (3DSWare)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 75

Unaufgeregtes, cleveres und spaßiges Indie-Spiel. Ich fühlte mich ein wenig ans grandiose **Limbo** (leider nie für Nintendo-Plattformen erschienen) erinnert. Eine tolle Überraschung im Nintendo eShop! **9**

Spiele wie **NightSky** beweisen, dass man auch im eShop die ein oder andere Spieleperle für wenig Geld bekommen kann. Neben dem smarten Gameplay gefällt mir vor allem der coole Stil von **NightSky**. **8**

Genau wie Kollege Stange fühlte ich mir sehr an das morbide **Limbo** erinnert. Zum Glück befindet sich **NightSky** in Sachen Qualität auf der gleichen Höhe wie das offensichtliche Vorbild. Prima! **8**

Quasi eine Kombination aus **Limbo** und **Marble Madness**, die das Flair aus Exponat A mit dem Geschicklichkeits-Anspruch aus Exponat B verbindet. Da halten sich Spielumfang und Dauerspaß die Waage. **8**

HÖCHSTE ZEIT FÜR EIN NEUES SPIEL ...

MTG 2013

MAKE THE GAME

DER COMPUTEC-GAMES-DEVELOPMENT-WETTBEWERB

Entwickelst Du gerade ein Browser-, Social- oder Mobile-Game? Dann mach mit bei MAKE THE GAME, dem Wettbewerb für Entwickler!

Es winken Publishing-Verträge für die weltweiten Vermarktungsrechte mit einem Gesamtvolumen von bis zu

1.000.000 Euro

A competition by computec MEDIA

Besuchen Sie uns auf Facebook

Teilnahmebedingungen und Registrierung unter **www.makethegame.de**

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar		
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	8. Februar	2013
März		
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	7. März	2013
Lego City: Undercover	Warner Interactive	28. März	2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	22. März	2013
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	21. März	2013
The Amazing Spider-Man	Activision	8. März	2013
The Walking Dead: Survival Instinct	Activision	28. März	2013
2013		
Aliens: Colonial Marines	Sega	12. April	2013
Assassin's Creed IV Black Flag	Ubisoft	4. Quartal	2013
Bayonetta 2	Sega	2013
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai	12. April	2013
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	Tecmo Koei	2013
Game & Wario	Nintendo	2013
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	19. April	2013
Lego Marvel Superheroes	Warner Interactive	2013
Pikmin 3	Nintendo	2. Quartal	2013
Rayman Legends	Ubisoft	September	2013
Resident Evil Revelations	Capcom	24. Mai	201
Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	Nicht bekannt
Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	20. August	2013
Star Trek	Namco Bandai	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Wonderful 101	Nintendo	2013
The Legend of Zelda	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo	2013
Turbo: Super Stunt Squad	Namco Bandai	Sommer	2013
Watch Dogs	Ubisoft	2013
Wii Fit U	Nintendo	2013

GAME & WARIO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2013

TURBO: SUPER STUNT SQUAD (Wii U)

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Rennspiel **Termin:** Sommer 2013

RAYMAN LEGENDS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Jump & Run **Termin:** September 2013

FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 19. April 2013

NARUTO POWERFUL SHIPPUDEN (3DS)

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Action **Termin:** 8. März 2013

ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD (3DS)

Hersteller: Koch Media **Genre:** Adventure **Termin:** 15. März 2013

3DS

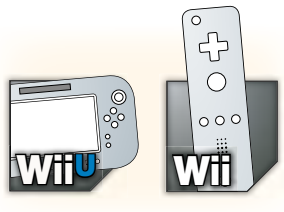
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar		
Brain Training 3D	F + F Distribution	15. Februar	2013
Crash City Mayhem	Ghostlight Ltd.	22. Februar	2013
Findet Nemo: Flucht in den Ozean	THQ	14. Februar	2013
Model 3D – Dein Fashion Shooting	Koch Media	16. Februar	2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	8. Februar	2013
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega	8. Februar	2013
Super Black Bass 3D	Koch Media	16. Februar	2013
Viking Invasion 2 – Tower Defense	Bigben Interactive	22. Februar	2013
März		
ATV Fever	Enjoy Gaming Ltd.	März	2013
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	8. März	2013
Hello Kitty Picnic	505 Games	März	2013
Luigi's Mansion 2	Nintendo	28. März	2013
Midnight Mysteries: The Devil on the Mississippi	Avanquest Software	29. März	2013
Monster High: Labyrinth-Skaten	Little Orbit Europe Ltd.	15. März	2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	22. März	2013
Nano Assault EX	Shin'en Multimedia	7. März	2013
Naruto Powerful Shippuden	Namco Bandai	8. März	2013
Zero Escape: Virtue's Last Reward	Koch Media	15. März	2013
2013		
Animal Crossing: New Leaf	Nintendo	14. Juni	2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai	12. April	2013
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	12. April	2013
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	19. April	2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	2013
Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Ghostlight Ltd.	4. April	2013
Sophies Freunde Reit-Champion 3D	Ubisoft	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
Turbo Super Stunt Squad	Namco Bandai	Sommer	2013

SHIN MEGAMI TENSEI (3DS)

Hersteller: Ghostlight Ltd. **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 31. März 2013

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 14. Juni 2013



Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

Wii U

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
7. März	Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive
Vorschau S. 27 8. März	The Amazing Spider-Man: Ultimate Edition	Activision
21. März	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
Vorschau S. 58 22. März	Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom
Vorschau S. 54 28. März	Lego City: Undercover	Warner Interactive
28. März	The Walking Dead: Survival Instinct	Activision
12. April	Aliens: Colonial Marines	Sega
12. April	Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai
19. April	Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive

12.04. ALIENS: COLONIAL MARINES

Hersteller: Sega **Genre:** Ego-Shooter

Leider wurde die Veröffentlichung der Wii-U-Version von **Aliens: Colonial Marines** um glatte zwei Monate nach hinten verschoben. Ob das nun etwas Gutes oder Schlechtes bedeutet, konnte uns bis zum Redaktionschluss auch bei Sega niemand verraten. Fest steht: Für die anderen Systeme ist das Game seit dem angekündigten Termin im Februar erhältlich, kann jedoch nicht auf ganzer Linie überzeugen. Die coole **Aliens**-Atmosphäre leidet etwas unter der nicht mehr ganz zeitgemäßen Optik. Wir hoffen sehr, dass die zwei zusätzlichen Monate Entwicklungszeit bei der Wii-U-Version dem Spiel zugutekommen und am Ende auch wirklich (wie vom Hersteller einst vollmundig angekündigt) die beste Variante des heiß ersehnten Ego-Shooters dabei herauskommt!

21.03. NEED FOR SPEED MOST WANTED

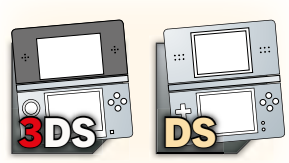
Hersteller: Electronic Arts **Genre:** Rennspiel

Mit diesem Rennspiel hat Electronic Arts ein ganz besonders feines Remake in petto. Der ursprüngliche **Most Wanted**-Ableger der höchst erfolgreichen **Need for Speed**-Serie wurde bereits 2005 für die damals brandneue Xbox 360 veröffentlicht. Um das Remake des Titels haben sich nun die Rennspiel-Experten von Criterion Games (Schöpfer der **Burnout**-Serie) gekümmert und haben neben einer optischen Auffrischung auch ein wenig am Fahrverhalten geschraubt. Freut euch auf heiße Rennen durch die belebten Straßen einer Metropole, inklusive malerischer Ausflüge ins Hinterland. Die Stars des Spiels sind dabei eindeutig die sündhaft teuren Sportwagen, die ihr im Story-Modus ergattern dürft und die im realen Leben schwer in die Finger zu bekommen sind!

28.03. THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

Hersteller: Activision **Genre:** Ego-Shooter

Während sich die Adventure-Episoden von Telltale Games eher an der Comicbuchvorlage orientieren, hat sich Terminal Reality, der Entwickler von **The Walking Dead: Survival Instinct**, auf eine enge Zusammenarbeit mit dem nordamerikanischen Sender AMC konzentriert. Der Ego-Shooter nutzt demnach die erfolgreiche Fernsehserie als Vorlage, hält sich aber nur grob an die Geschehnisse aus den TV-Episoden. In dem Abenteuer übernehmt ihr die Rolle des Armbrust-Freaks Daryl Dixon, der gemeinsam mit seinem Bruder Merle die unheimliche Zombie-Apokalypse überlebt hat. Voller Hoffnung, in Atlanta eine sichere Zuflucht zu finden, begeben sich die beiden grundverschiedenen Charaktere auf den zombieverseuchten Weg quer durch den US-Bundesstaat Georgia.



DS- und 3DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
7. März	Nano Assault EX (Download)	Shin'en Multimedia
Test S. 62 8. März	Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami
8. März	Naruto Powerful Shippuden	Namco Bandai
15. März	Monster High: Labyrinth-Skaten	Little Orbit Europe Ltd.
15. März	Zero Escape: Virtue's Last Reward	Koch Media
Test S. 58 22. März	Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom
Test S. 48 28. März	Luigi's Mansion 2	Nintendo
29. März	Midnight Mysteries: The Devil on the Mississippi	Avanquest Software
4. April	Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Ghostlight Ltd.
12. April	Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai
12. April	Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo
19. April	Fire Emblem: Awakening	Nintendo

15.03. ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD

Hersteller: Koch Media **Genre:** Adventure

Zero Escape: Virtue's Last Reward entführt euch in eine mysteriöse Geschichte um Leben und Tod. Dabei geht es um ein abgedrehtes Spiel, das unter der Leitung eines Hasen (!) geführt wird. Das Karnickel stellt sich zu Beginn des Spiels als Herrscher namens Zero III vor und überbringt einer Gruppe von neun Personen den Auftrag, sich lebend aus einem geheimnisvollen Lagerhaus – gespickt mit Rätseln und Fallen – zu retten. Der Nachfolger des ebenso durchgeknallten, aber gelungene Games **9 Hours, 9 Persons, 9 Doors** scheint dank mehrerer Zeitlinien und verschiedener Endsequenzen ein äußerst vielversprechendes Adventure voller Dramatik und Überraschungen zu werden!

08.03. NARUTO POWERFUL SHIPPUDEN

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Action

Endlich bekommen auch 3DS-Fans einen **Naruto**-Ableger serviert. Genauer gesagt basiert **Naruto Powerful Shippuden** auf dem neuen Anime-Spin-off **Rock Lee & His Ninja Pals**. Im Spiel dürft ihr entweder Naruto Uzumaki oder Rock Lee steuern, um spannende Ninja-Missionen zu bewältigen, die sich an den Geschehnissen der TV-Serie orientieren. Freut euch auf gewohnt flotte Prügelaction und coole Comic-Grafik mit gelungenen 3D-Effekten!

04.04. SHIN MEGAMI TENSEI

Hersteller: Ghostlight Ltd. **Genre:** Rollenspiel

Die berühmte **Shin Megami Tensei**-Serie feiert ihr Debüt auf dem Nintendo 3DS! Bei **Devil Survivor Overclocked** handelt es sich um eine Art Fortsetzung eines der besten Rollenspiele aus dem Jahr 2009. Das Abenteuer findet in einem von Dämonen bevölkerten Tokio statt, wo ihr euch nicht nur der Kreaturen aus der Unterwelt erwehren, sondern auch noch die Ungerechtigkeiten der Regierung erdulden müsst. Die ganze Stadt wurde nämlich unter Quarantäne gestellt und ihr sollt nun im neuesten Kapitel mit einer geheimnisvollen Waffe namens Comp die Kastanien aus dem Feuer holen!

12.04. DR. KAWASHIMAS DIABOLISCHES GEHIRNJOGGING

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie

Einer der berühmtesten Doktoren der Videospielgeschichte schlägt erneut zu und liefert euch eine riesige Sammlung neuer Kopfnüsse und Rätsel. Der Clou dabei: Die Aufgaben sind so gewählt und zusammengestellt, dass sich bei regelmäßiger Beschäftigung mit dem Spiel eure Gedächtnisleistungen verbessern können. Im neuen Gehirnjogging-Titel erwarten euch aber nicht nur teuflisch schwere Hirn-Tests, es gibt auch witzige Aufgaben und Rätsel, bei denen man um die Ecke denken muss. Wer also seine Konzentrationsfähigkeit verbessern möchte, sollte unbedingt einen Blick auf das neue 3DS-Spiel werfen. Schließlich werden die Anforderungen in der heutigen Zeit immer höher und da kann es nicht schaden, entsprechend vorbereitet zu sein!

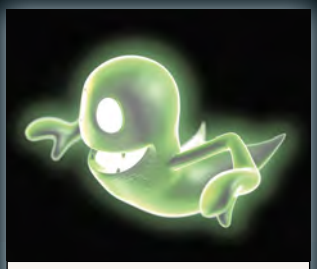
LUIGI'S MANSION 2

Adventure Ein Klempner, ein Professor für paranormale Phänomene und jede Menge Gespenster: Erklärt sich Luigi zum Herr der Spukvilla oder tappt das Mario-Spin-Off in die Geisterfalle?

Okay, bringen wir das Wortwitz-Programm am besten gleich hinter uns: Nachdem Nintendo vor knapp zwei Jahren die Idee eines neuen 3DS-Adventures im Hirn herumzuspuken begann, hatte man in Japan einen Geistesblitz. Warum nicht der **Luigi's Mansion**-Serie neues Leben einhauchen?! Zwar bedurfte es zur Erinnerung an das Original schon fast einer Séance – immerhin sind seit **Luigi's Mansion 1** für den GameCube mittlerweile elf Jahre ins Land gegangen –, doch am Ende konnte das Entwicklerteam rund um Shigeru Miyamoto erneut die nötige Gruselspaß-Kreativität heraufbeschwören. 2010 wurde **Luigi's Mansion 2** offiziell für den 3DS angekündigt! Die Fans freuten sich, gilt der Serien-Stammvater doch bis heute als gelungener Ausbruch aus dem Schwammerl-Schema der sonst üblichen Mario-Brothers-Kost. Natürlich sah sich Nintendo aber auch viel Kritik gegenüber – insbesondere das Schreckgespenst der schmerzhaft kurzen Spielzeit von **Luigi's Mansion 1** galt es auszutreiben. Wir haben das unheimliche Herrenhaus bereits genau erkundet. Also dann: Runter mit dem Laken! Wir präsentieren euch eine virtuelle Geisterbahn, die weit mehr ist als nur der spirituelle Nachfolger eines tollen GameCube-Experiments.

Traut keinem Zimmer der Gruselvillen über den Weg: Sogar manche Wände oder Gitter sind mitunter nur aufgemalt, schaut also immer ganz genau hin!

Möbel, Teppiche, Kronleuchter, Ventilatoren: Luigi kann etliche Gegenstände ansaugen. Das bringt Bewegung in die Levels und Leben ins Spiel!



Zu Beginn des Spiels mag der **Grünling** noch den Eindruck eines ziemlich harmlosen Geistes machen, im Lauf der Zeit lernt er aber immer raffiniertere Tricks, setzt Gegenstände im Kampf ein und macht Luigi so das Leben schwer! Den Grünling gibt es übrigens auch als eitle (und sehr wertvolle) Goldgrünling-Variante.

Wo die blau schimmernden Wirrlichter auftauchen, sind üblicherweise unsichtbare Gegenstände in der Nähe.

Dauergrinser

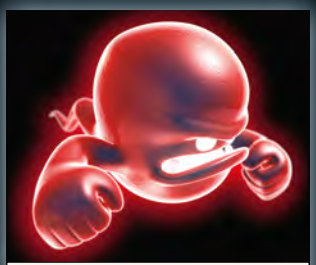
Könnt ihr noch? Euer Wortspiel-Zentrum ist weiterhin aufnahmebereit? Gut so, denn gegen die Kalauer-Breitseite, die **Luigi's Mansion 2** auf euch abfeuert, ist unser Test-Intro nur ein kleines Stück Schleim in einem Ektoplasma-Hurrikan! Da fallen freche Sprüche in Richtung des grünen Klempners wie „Wenn ich an deiner Stelle wäre … würde ich mich rasieren". Oder ihr begegnet Geistererscheinungen, die sich mit den Worten „Combuter sagt 01100010 01110101 01110101" vorstellen (einfach mal in einen Binär-zu-Text-Übersetzer eingeben). Als 3DS-Daumensportler muss man da einfach schmunzeln: **Luigi's Mansion 2** ist ein von der Klempnermütze bis zur Schuhsohle liebenswertes, charismatisches Spiel, das es auf brillante Weise schafft, trotz seiner niedlichen Natur nie zu sehr in den Kitsch abzudriften. So wird man auch als etwas betagter Handheld-Fan unheimlich gut unterhalten!

Geistesblitz

Neben 3DS-Besitzern aller Altersstufen hat auch Professor Immanuel Gidd bei seiner Arbeit im Nachtschattental reichlich Spaß: Der etwas schrullige Geisteswissenschaftler und Spukexperte lebt, nichts Böses ahnend, mit seiner Schar von Gespenster-Gehilfen in einem Labor inmitten einer alten, leicht heruntergekommenen Gruselvilla. Während er gemeinsam mit den eigentlich freundlichen einheimischen Phantomen an neuen Experimenten rund um das Thema Geister arbeitet, scheint bei den farbenprächtigen Bettlaken-Trägern plötzlich kollektiv eine Sicherung durchzubrennen Die Gespenster mutieren zu gemeinen Monstern und fiesen Poltergeistern! Sie zerlegen das Labor samt Villa und besetzten das Gemäuer. Immanuel Gidd kann gerade noch so in seinen spuksicheren Unterschlupf-Bunker flüchten, bevor die nun böse gestimmten Gruselgestalten das komplette Nachtschattental überrennen.

Hirn und Handwerk

Doch es kommt noch schlimmer: Die aggressiven Phantome halten sich nicht länger an die Grenzen ihrer Heimat – nicht auszudenken, was passieren könnte, wenn der Gespenster-Clan auszieht, um den Rest der Welt zu erschrecken! Zum Glück findet Professor I. Gidd schnell heraus, wer für die Anarchie unter Casper und Co. verantwortlich ist: Ein extra dicker Buu-Geist hat den Finstermond, der als magisches Gestirn hoch oben am Himmel die Spuk-Phantome ruhigstellt, in sechs Teile zerlegt und quer über das Nachtschattental verstreut. Jetzt herrscht König Buu über die versammelten Gespenster. Es müsste also „nur" irgendjemand die besagten Mondfragmente einsammeln und wieder zusammenfügen, um den Phantomen wieder zu ihrer eigentlich friedvollen Natur zu verhelfen. Allerdings ist der Professor nicht gerade ein Abenteurer, weswegen er sich Hilfe „organisiert": Ohne groß um Erlaubnis zu fragen, teleportiert der gute Immanuel seinen alten Weggefährten Luigi zu sich in den Geisterbunker und erklärt dem sichtbar schlotternden Klempner seine Aufgabe. Einen Voxelporter-Einsatz später befindet sich der grünere der beiden Mario-Brüder auch schon vor den Pforten der unheimlichen Villa namens Level 1!



Dieser knallrote Geselle ist nicht besonders schlau, hat dafür aber eine Menge Kraft! Der **Hauer** kann zum Beispiel in die Hände klatschen und so eine gefährliche Druckwelle erzeugen, die Luigi glatt von den Beinen fegt. Auch beim Einsaugen leistet er viel Gegenwehr – geschickte Spieler nutzen das für wertvolle Kombos!

Zum Glück selten: Ab und an werden Gegenstände, etwa im Kampf verdiente Münzen, so weit hinter Levelobjekte geschleudert, dass sie nicht mehr erreichbar sind.

In den Multiplayer-Partien (mehr dazu auf der nächsten Seite) könnt ihr über das digitale Steuerkreuz simple Nachrichten an eure Teammitglieder versenden.

Viele (aber nicht alle!) der Pflanzen im Spiel bedanken sich für eine Stroboblitz-Lichtdusche artig mit ein paar Münzen.

Die **Versteckler** können einem Geisterjäger gehörig auf die Nerven gehen – insbesondere dann, wenn sie im Rudel zuschlagen. Diese Gespenster verbergen sich in Vasen oder Schränken und tauchen immer nur kurz auf, um unangenehmes Zeug auf Luigi zu schmeißen. Lockt sie aus ihrem Schlupfloch und fangt sie ein!

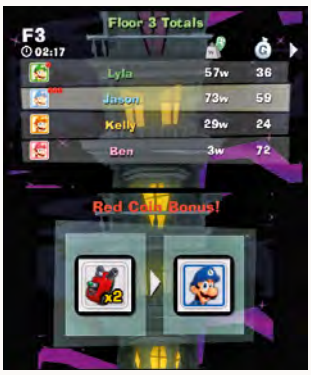
Kein Fall von Ghosting

Zu Beginn der Reise ist Luigi noch unbewaffnet, seine erste Mission besteht demnach folgerichtig aus dem Auftreiben seines Arbeitswerkzeugs – dem Schreckweg 09/15! Diesen hochspezialisierten Geistersauger und all seine Fähigkeiten stellen wir euch auf der nächsten Seite genauer vor. Bis ihr den Phantomreiniger in den Händen haltet, habt ihr aber schon mal Gelegenheit, euch mit der grandiosen Mimik und Gestik der Spielcharaktere vertraut zu machen. **Luigi's Mansion 2** bekommt das Kunststück fertig, seine Emotionen und seine Handlung beinahe allein durch die Körpersprache von Protagonisten, Freunden, Feinden, unbeteiligten Objekten und über die nur so vor Details strotzenden Levels zu vermitteln. Da kauert sich Luigi vor jeder neuen Voxelporter-Reise ängstlich zusammen und springt hoch in die Luft, wenn ihn ein Geist erschreckt. Er summt aus Nervosität oder reiner Lebensfreude Teile der Hintergrundmusik mit. Vielleicht pfeift er im Level-Abschluss-Bildschirm mit aufgesetzter Unschuldsmiene auch vor sich hin, wenn seine Leistung nur für einen wenig ruhmreichen Ein-Sterne-Rang gelangt hat. Große Klasse ist auch die 3D-Optik des Titels: Herrliche Tiefeneffekte verwöhnen das Auge und befördern euch mitten hinein in die fantasievollen Geisterwelten. Zudem erleichtert die räumliche Wahrnehmung in einigen Levels deutlich den Umgang mit garstigen Gespenstern, fiesen Fallen und bissigen Biestern – so sieht ein gut gemachtes stereoskopisches Spiel aus!

TEAMGEIST!

Ihr denkt, nach eurem Abenteuer im Nachtschattental habt ihr das Abeneteuer bereits überstanden? Ihr denkt, sobald die Credits über den Bildschirm rollen, geben sich die Geister tatsächlich geschlagen? Falsch gedacht! So leicht hängen die Gespenster nicht das Laken an die Wand: Euch erwartet noch mehr Action im Wirrwarr-Turm.

Luigi's Mansion 2 hat euch drei Menüpunkte zu bieten: Das Finstermond-Abenteuer – der umfangreiche Solomodus und freilich das Herzstück des Spiels. Den Gidd-Speicher – der Sammelplatz für eure Schätze und eingefangenen Geister. Und den Wirrwarr-Turm – eine von Gespenstern besetzte, mysteriöse Festung, die ihr zusammen mit euren Freunden im Multiplayer-Modus in Angriff nehmen dürft. Wie bitte, Multiplayer?! Richtig gelesen! Der Wirrwarr-Turm wartet mit drei Mehrspieler-Varianten auf: Im Jäger-Modus sucht ihr als Spukjäger-Team gemeinsam nach Gespenstern. Im Tempo-Modus stellt ihr euch dem Sprint gegen die Uhr und könnt euch durch das Bekämpfen von Gegnern und Durchsuchen von Möbeln wertvolle Zeit-Extras verdienen. Im Pinscher-Modus schließlich ist es eure Aufgabe, ein Rudel Geisterwelpen mithilfe eurer Düsterlampe aufzuspüren und einzufangen. Neben dem Schwierigkeitsgrad (zur Wahl stehen Normal, Schwierig und Experte) dürft ihr außerdem bestimmen, wie viele Gespenster-Stockwerke der Wirrwarr-Turm haben soll – 5 für ein schnelles Spiel, 10 für eine gute Geisterhatz oder 25 für eine schöne, lange Session!



Auch 3DS-Besitzer ohne Spielkarte dürfen an Download-Partien teilnehmen.

Des Trainings wegen: Den Wirrwarr-Turm schaltet ihr nach Kapitel 1-4 frei.

DER SCHRECKWEG 09/15

Ohne die passende Ausrüstung hätte der arme Luigi tatsächlich guten Grund, vor den Gespenstern Reißaus zu nehmen. Die Spukgestalten können sich nicht nur unsichtbar machen, sie sind auch mit bloßen Händen kaum zu packen. Zum Glück hat Professor Immanuel Gidd genau das richtige Werkzeug für den Job: Wir erklären euch den Schreckweg 09/15 im Detail.

Ohne den Stroboblitz geht gar nichts: Mit dieser Lampe könnt ihr herumspukende Geister blenden und so kurzzeitig betäuben – nur dann lassen sich die Schreckgespenster überhaupt einsaugen! Ladet ihr den Stroboblitz einige Sekunden auf, wird seine Reichweite verstärkt – nützlich, um viele Geister gleichzeitig zu blenden.

Im Griff des Schreckweg lässt sich mit der Düsterlampe ein zweiter Photonenspender installieren: Bei diesem Zusatzbauteil handelt es sich um eine Schwarzlichtbirne, die Geister auch dann entdecken kann, wenn sie sich unsichtbar gemacht haben. Auch Illusionen und verborgene Gegenstände könnt ihr so enttarnen.

Das Herzstück des Schreckweg 09/15 ist ein kräftiger Saugmotor, den ihr auch im Rückwärtsgang betreiben und damit zu einem Gebläse umfunktionieren dürft. Auf diese Weise könnt ihr in den Geistervillen zum Beispiel Schmutz aus dem Weg befördern oder Gegenstände unter Teppichen und Tischen hervorpusten.

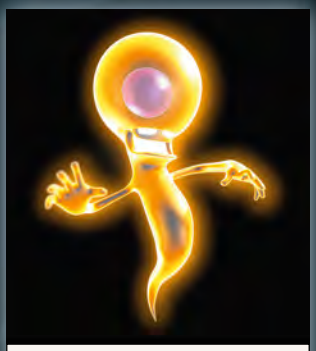
Die Gespenster mögen kräftig sein, doch der Saugstutzen aus dem Hause I. Gidd hält was aus: Bekommt ihr einen Geist zu packen, müsst ihr versuchen, euren Gegner näher zu euch zu zerren – dadurch füllt ihr die Ruckanzeige des Schreckweg auf. Ist diese voll geladen, könnt ihr dem Phantom das Laken wegsaugen!

Angenehme Aufteilung

Auf der technischen Seite bietet **Luigi's Mansion 2** ebenfalls kaum Angriffsfläche für N-ZONE-Redakteure auf der Jagd nach Fehlern. Abgesehen von einem kurzen Totalaussetzer bei den Soundeffekten sprangen uns keinerlei Bugs aus der Tiefe des 3DS-Displays entgegen. **Luigi's Mansion 2** ist klar ein Spiel, das rundum hohe Ansprüche an sich selbst stellt – und diese auch allesamt erfüllt! Das gilt neben der Softwaretechnik auch für die nahezu ideale Gameplay-Mischung: ein Drittel humorvolles, sympathisches Adventure, das euch zum Lösen ebenso kniffliger wie abwechslungsreicher Rätsel und zum Aufstöbern kleiner und großer Geheimnisse einlädt; ein Drittel Sammelreiz, der euch zur Jagd nach verborgenen Schätzen, neuen Kapitel-Bestzeiten oder Münz-Reichtümern anspornt; und ein Drittel großartige Action. Nicht nur liefert die Staubsaug-Mechanik einfach unerhört viel griffigen Spielspaß am Controller ab, die Tatsache, dass die verschiedenen Geistertypen und zahlreichen anderen Krabbeltier-Monster vor allem bei simultanem Auftreten nur durch eine gute Kampftaktik zu besiegen sind, sorgt für angenehm fordernde Fights! Und weil man für das gleichzeitige Einsaugen mehrerer Geister auch noch mit zusätzlicher Kombo-Kohle belohnt wird, freut sich der Spieler auf jedes einzelne Duell mit den Gespenstern.

Beutelloser Saugspaß

Lassen wir **Luigi's Mansion 2** also tatsächlich komplett ohne Rüffel davonkommen? Nun, nicht ganz. Die gute Nachricht zuerst: Vor einer unangenehm kurzen Spielzeit muss sich unser Klempner in Grün diesmal nicht fürchten; wer die circa fünf Kapitel einer Location durchzockt, ist damit je nach Umfang besagter Kapitel, dem eigenen Forscherdrang und dem persönlichen Grips-Niveau locker zwei Stunden pro Spielwelt beschäftigt. Dazu kommen noch die umfangreichen Bosskämpfe, die neben eurem Geschick und euren Reflexen auch Intelligenz und eine schnelle Auffassungsgabe erfordern. Selbst wer all das erfolgreich hinter sich gebracht hat, ist aber noch lange nicht



Eines der gefährlichsten Phantome, dem Luigi im Laufe seines Abenteuers begegnet: **Poltergeister** sind nicht nur verflucht widerspenstig und lassen sich nur schwer einsaugen, mit ihren telekinetischen Kräften machen sie zudem aus harmlosen Objekten gefährliche Geschosse. Haltet am besten viel Abstand!

Schau einer an, unter der Tischdecke verbirgt sich wertvolles Gold! Sucht jeden Quadratzentimeter der Locations ab, euch erwarten etliche Geheimnisse.

Gevatter Toad ist Luigi bereits auf den Fersen, den Klempner ficht das aber nicht an – schließlich soll er den kleinen Pilzkopf ja nur heil zum Ausgang geleiten.

Fangt ihr mehrere Gespenster gleichzeitig, erhaltet ihr für euren Sieg im Saugduell auch mehr Gold. Da lohnt es sich sogar, einzelne Geister wieder loszulassen!

Erwischt! Ein voll aufgeladener Stroboblitz kann problemlos ein Drittel eines Raumes ausleuchten und so eine Menge Geister gleichzeitig betäuben.

Auf dem oberen 3DS-Bildschirm spielt sich die eigentliche Action mit grandioser Tiefenwirkung ab, das untere Display dient euch als Minikarte und Logbuch.

komplett mit **Luigi's Mansion 2** durch – ihr könntet zum Beispiel noch eure Edelstein-Sammlung vervollständigen: In jeder der Spielwelten gibt es eine umfangreiche Diamantensammlung zu entdecken. Viele der kleinen Kostbarkeiten sind dabei dermaßen raffiniert versteckt, dass es schon einen echten Adventure-Experten braucht, um sie alle in Professor I. Gidds Wertsachenspeicher verfrachten zu können. Nur wer stets die Augen offen hält, kann seine Kollektion vervollständigen – und entdeckt dabei vielleicht einige der geheimen Bonusräume, die euch sogar in einer anderen Dimension nach Schätzen suchen lassen.

Der Clou mit dem Buu

Alternativ dazu könnt ihr euch auch auf die Buu-Jagd begeben – die Geister-Klassiker stellen wir euch in unserem Kasten auf Seite 47 näher vor. Der Clou mit dem Buu: Wer sämtliche der scheuen Spezial-Gespenster einer Spielwelt aufspürt, schaltet dadurch in der jeweiligen Location einen actiongeladenen Speziallevel frei, in dem ihr euch bei der Geisterjagd so richtig austoben dürft! Darüber freut sich insbesondere euer Portemonnaie: Für kompetent weggesaugte Feinde werdet ihr mit Geld belohnt, den angehäuften Reichtum könnt ihr dann gegen Upgrades für euren Schreckweg 09/15 eintauschen.

Unter Teppichen befinden sich oft kleine Biester wie Spinnen, Ratten oder Fledermäuse. Leuchtet sie an, das gibt Kohle!

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Das Spiel hat Hosentaschenformat, ist jedoch kein Kleingeist! "

Luigis Spuk-Eskapaden haben mir ja schon auf dem GameCube enorm zugesagt und auch auf dem 3DS geht mir das Herz auf. Nach gefühlten 95.327 Mario-Jump&Runs ist es schön, wieder etwas angenehm Frisches spielen zu dürfen. Dabei ist der Titel so liebevoll gestaltet, wie man es von echten Nintendo-Meisterwerken gewohnt ist und versprüht einen tollen, ganz eigenständigen Charme. Die kleinen Schwächen fallen für mich nicht sonderlich ins Gewicht. Ich hatte sehr großen Spaß an den detailreichen Locations und den putzigen Charakteren. Zudem ist das Spiel glücklicherweise nicht zu leicht geraten und so kommen sowohl Einsteiger als auch versiertere Zocker auf ihre Kosten. Als Nintendo-Boss Iwata kürzlich 2013 zum Jahr von Luigi ausrief, schaute ich erst entgeistert. Doch der Start hätte kaum besser ausfallen können.

Der pfundige **Klops** zeichnet sich weder durch Schnelligkeit noch durch Raffinesse aus, stattdessen setzt er ganz auf seine Masse – er ist eines der wenigen Gespenster, das Luigi selbst dann noch angreifen kann, wenn es gerade von unserem Klempner eingesaugt wird: Der Klops bespuckt euch aus sicherer Entfernung mit Schleimspeichel, der selbst als auf den Boden geklatschte Pfütze immer noch tüchtig Schaden an Luigis Lebenspunkten anrichten kann. Mit etwas Geschick könnt ihr der Klops-Spucke aber auch entgehen, während ihr den Geist im Vakuumstrahl haltet – weicht dann nur den Pfützen aus.

Ich will noch nicht heim!

Und damit wären wir bei dem sanftesten unserer Kritikpunkte angekommen: Es gibt einfach zu wenige Upgrades zu kaufen! Wir hatten es während unseres Test-Durchspielens ganz sicher nicht auf das möglichst schnelle Aufstocken unseres Kontostands abgesehen, trotzdem legte Professor I. Gidd uns noch vor der Halbzeit-Marke ein „Leider ausverkauft"-Schild ins Münz-Schaufenster. Dadurch bremst **Luigi's Mansion 2** natürlich den Sammeltrieb des Spielers massiv aus, weil man mit der zusätzlichen Kohle ab da nicht mehr viel anfangen kann. Überhaupt hat die erste Hälfte des Spiels die meisten Ideen und auch mehr Abwechslung zu bieten, dieses tolle Niveau kann der Titel aber nicht in allen Kapiteln halten. Und warum lässt uns I. Gidd am Ende der Level eigentlich nicht die Wahl, ob wir die Bühne schon verlassen wollen? Warum werden wir sofort zurück in den Geisterbunker bestellt? Vielleicht suchen wir ja noch Juwelen oder mehr Gespenster – einmal hat uns der Professor so doch tatsächlich eine Buu-Jagd versaut, weil wir quasi aus Versehen das Kapitelende erreicht hatten, so zur Rückkehr gezwungen wurden und mit der Suche nach dem scheuen Lakenträger in diesem Level von vorne anfangen durften. Das ist nun wirklich nicht nötig – genau wie langes Grübeln darüber, ob ihr dieses klasse 3DS-Adventure zocken solltet oder nicht: **Luigi's Mansion 2** ist ein großartiges Spiel geworden. Auf geht's zur Geisterjagd!

Benjamin Kegel

ICH KANN NICHT HINSCHAUEN!

Von den kunterbunten Phantomen des Nachtschattentals abgesehen, hat euch jedes Kapitel des Spiels auch noch einen versteckten Buu-Geist zu bieten.

So einen Buu zu fangen, ist keine leichte Herausforderung: Die scheuen Gesellen erzeugen Illusionen, in denen sie sich so lange verbergen, bis ein ambitionierter Klempner sie mit der Schreckweg-Düsterlampe aus ihrem Unterschlupf lockt. Mitunter sind die Buus wirklich verdammt gut versteckt – doch die Suche lohnt sich! Nicht nur könnt ihr durch das Aufspüren dieser Mario-Bros-Evergreens Geheimlevel freischalten, das Flipperkugel-Manöver, mit dem ihr die Buus wegsaugt, beseitzt zudem noch Lachanfall-Garantie!

Offenbar sind nicht alle Gespenster im Nachschattental zu fiesen Phantomen geworden – der putzige **Polterpinscher** jedenfalls hat großen Spaß daran, mit Luigi Verstecken zu spielen oder ihm das Gesicht abzulecken. Sehr schön: Die Level, in denen ihr den Spuren des Geisterwelpen durch den Einsatz eurer Düsterlampe folgt, frischen die sonst eher straffe Aufgabengestaltung deutlich auf. Doch Vorsicht: Auch die Phantome jagen den Welpen!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Spitzengameplay, tolle Rätsel: Die ich rief, die Geister, werd' ich nun nicht los."

Als mir Nintendo zum ersten Mal eine Preview-Fassung von **Luigi's Mansion 2** in die Hände drückte, hatte ich mit viel gerechnet: einer toller Technik, einem sympathischen Protagonisten, sogar auf ein gelungenes Adventure durfte ich mich schon mal prophylaktisch freuen – und all diese Features habe ich jetzt in der fertigen Fassung auch tatsächlich bekommen. Was ich aber überhaupt nicht auf dem Schirm hatte, waren die mitunter wirklich knackigen Rätsel und vor allem die unverschämt unterhaltsame Geisterfang-Steuerung, die mich sogar zum Solo-Durchspielen des Wirrwarr-Turms genötigt hat! Gerade aufgrund der beiden letztgenannten Qualitäten dürfen und sollten sich auch 3DS-Besitzer ohne aktiven Milchzahnbestand das neuste Gruselabenteuer aus dem Hause Nintendo näher anschauen.

Luigi's Mansion 2

Termin: 28. März 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Next Level Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Unverschämt detailverliebte Levelgestaltung und mit tollen optischen Effekten ausgestattet. Erstklassig!

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Trotz seiner grünen Anzüge steht Luigi offenbar auf die Farbe Gelb – er beginnt jedes Gespräch mit „Yellow!"

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Steuerung funktioniert nicht nur perfekt, das Geisterfangen ist auch ein wahres Fest für die Finger!

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: Checkpoints/automatisch
Was **Luigi's Mansion 2** so lange frisch hält, ist der ideale Inhaltsmix: Hier wechseln sich Sammeltrieb, knackige Rätsel und kurzweilige Action gekonnt ab.

MEHRSPIELER 7
Der separate Multiplayer-Modus mit seinen facettenreichen Spielvarianten macht Spaß, erreicht aber nicht die Inhaltsdichte des Solo-Abenteuers.

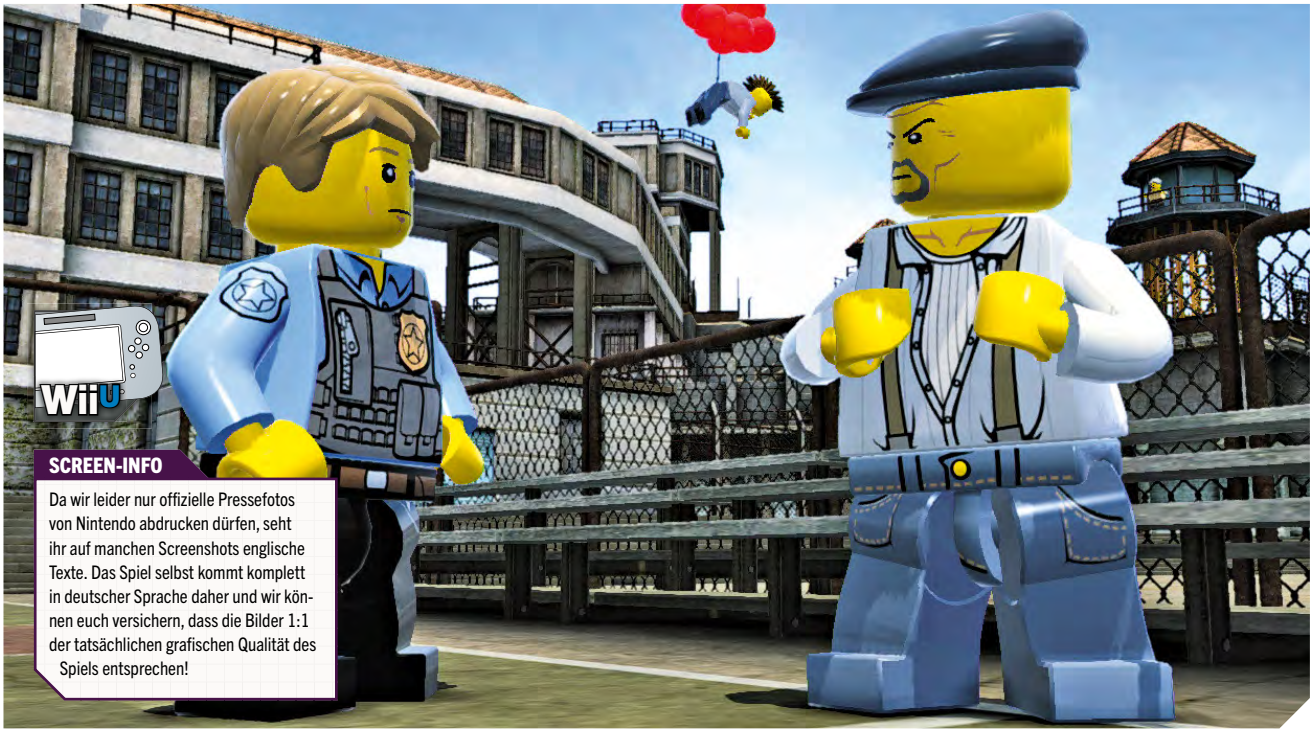
PRO / CONTRA
- ✚ Gibt sich technisch keine Blöße
- ✚ Strahlt unheimlich viel Charme aus
- ✚ Bietet Spielspaß in nahezu allen Bereichen
- ✚ Es gibt so viel zu erkunden und entdecken
- ✖ Die Zwangs-Rückkehr nach Levelende nervt
- ✖ Hält sein grandioses Startniveau nicht ganz durch

3DS-FAKTOR 8
Reizt längst nicht alle 3DS-Features aus, dafür konzentriert es sich hervorragend auf die Tiefenwirkung!

WERTUNG/FAZIT

85

„Man stelle sich vor, ein Adventure-Fan verpasst dieses tolle Teil – gruselige Idee!"



SCREEN-INFO

Da wir leider nur offizielle Pressefotos von Nintendo abdrucken dürfen, seht ihr auf manchen Screenshots englische Texte. Das Spiel selbst kommt komplett in deutscher Sprache daher und wir können euch versichern, dass die Bilder 1:1 der tatsächlichen grafischen Qualität des Spiels entsprechen!

LEGO CITY: UNDERCOVER

Action Nicht kleckern, sondern Klötzchen: Kann Chase McCain neben dem Verbrechen in Lego City auch die Flaute an echten Hits auf der Wii U bekämpfen?

Es war Heiligabend, irgendwann Anfang der 90er, als ich mit knapp sechs Jahren ein nicht gerade kleines Geschenk auspackte. Aufgeregt riss ich das Geschenkpapier vom Karton und sie kam zum Vorschein: die große Lego-Polizeistation! Ich kann euch sagen: Für einen kleinen Jungen das absolut Größte. Nachdem ich sie mühevoll aufgebaut hatte, verbrachte ich Stunden über Stunden mit ihr und spielte mit dem Einsatzwagen, den Polizeimotorrädern und dem Hubschrauber wilde Verfolgungsjagden nach und dachte mir täglich neue Geschichten aus, die vom Kampf Gut gegen Böse und Cops gegen Verbrecher handelten. Mit so einer Vergangenheit freue ich mich natürlich wie ein Schnitzel auf **Lego City: Undercover**!

Guter Cop, blöder Cop

Bereits im Vorfeld wurde **Undercover** oft mit **GTA** verglichen. Doch während Rockstars Megaseller auf Kriminelle in der Hauptrolle setzt, ist in Lego City ein Polizist der Held. Chase McCain heißt der gute Mann und ist ein, nun ja, nicht ganz strahlender Held. Der übermotivierte Cop wird auf den Supergangster Rex Fury angesetzt und hat zwar einen tollen Riecher, was die Lösung von verzwickten Fällen angeht, handelt dann aber häufig, ohne über die Konsequenzen nachzudenken. Kollateralschäden im Feldzug gegen die Verbrechenswelle in Lego City sind deshalb keine Seltenheit. Und so strapazieren er und sein trotteliger Partner Frank Honey, bekannt dafür, Autos am Fließband zu schrotten, den ohnehin seidenen Geduldsfaden ihres cholerischen Vorgesetzten. Dessen Lieblingsbeschäftigung, neben exzessivem Donutkonsum, besteht übrigens darin, Chase zur Schnecke zu machen. Das resultiert in vielen witzigen Zwischensequenzen und sorgt für einige gelungene Lacher. Hinzu kommt, dass Chase seinem Erzfeind Rex Fury dummerweise die Identität seiner angebeteten Kollegin Nathalia preisgegeben hat, der diese nun verfolgen lässt. Genug zu tun also für den Sunnyboy und Supercop!

Gut versteckt: Die Supersteine sind teilweise schwer zu finden. Gut, dass ihr euren Kommunikator habt und via GamePad die Umgebung scannen könnt!

Klappergestell: Auf einem T-Rex-Skelett reitet es sich vorzüglich! Abgedrehte Ideen wie diese sind eine der großen Stärken des Spiels.

Alles-Scanner und Supersteine

Nach dem amüsanten Intro geht's erst mal ab aufs Revier, wo euch ein Scanner in die Hand gedrückt wird. Dieses Wunderwerk der Technik ist ein echter Alles-Scanner und ermöglicht es euch, beispielsweise per Videochat mit der Zentrale zu kommunizieren, Fotos zu schießen, die Umgebung nach verdächtigen Personen zu durchsuchen oder Gespräche aus der Ferne zu belauschen. Dazu haltet ihr das Wii U Pad vor euch und sucht damit die Umgebung ab. Ihr könnt euch dabei um 360 Grad drehen – das Pad erfasst also auch die Teile der Stadt, die auf dem TV nicht abgebildet werden. Hört ihr Gespräche ab, können wichtige Hinweise aufgeschnappt werden oder manchmal auch nur belangloser, aber witziger Smalltalk von Passanten. Ein weiteres interessantes Einsatzfeld ist das Scannen der Umgebung nach versteckten Objekten. An markierten Punkten holt Chase das Pad hervor und scannt den Boden nach Spuren ab, die euch zu einem geheimen Gegenstand führen. Richtig wichtig wird das Gadget vor allem, wenn ihr euch auf die Suche nach Supersteinen machen müsst, um spezielle Gebäude oder Bauwerke zu errichten, die euch meist erst den weiteren Fortgang der Geschichte ermöglichen. Ihr könntet zwar auch durch das Zerstören von Objekten Steine sammeln, das würde jedoch die Spielzeit schnell verhundertfachen, da diese immer nur einige wenige Steine abwerfen und Supersteine hingegen zigtausende. So errichtet ihr beispielsweise mit genügend Steinen eine Brücke zu einem Dojo, in dem ihr eure Kampfkünste verbessern könnt, oder baut ein Schiff, um auf eine Gefängnisinsel zu gelangen. „Bauen" heißt hier übrigens einfach „A" drücken. Alles, was ihr braucht, sind genügend Lego-Steine, den Rest erledigt das Spiel für euch. Schön: Auch wenn ihr die Spezial-Missionen erfolgreich geschafft habt, könnt ihr diese jederzeit wiederholen. Das ist auch gut so, denn von Wolkenkratzer-Dächer über eine Gefängnisinsel bis hin zu einem Bergstollen, inklusive eines spektakulären Falls in die Tiefe, verschlägt es euch an unzählige interessante Schauplätze, die nicht nur vor Abwechslung strotzen und wenig Platz für Langweile lassen, sondern auch mehrmals gespielt werden sollten, um wirklich alle Geheimnisse und versteckten Goodies zu entdecken.

Balanceakt: An solchen blau-weiß markierten Stellen könnt ihr waghalsige Parcours-Manöver ausführen.

Tatütata: Im Spiel habt ihr die Wahl aus mehr als 100 Fahrzeugen. Polizei- und Feuerwehrautos fehlen da ebenso wenig wie Helikopter oder Schnellboote!

Kleider machen Leute

Nachdem ihr euch also den Scanner abgeholt habt, findet ihr euch in den Straßen von Lego City wieder und jagt die ersten bösen Buben. Kleine Fische, die euch jedoch schnell auf die Spur von Rex bringen. Zu Fuß oder mit dem Auto nehmt ihr die Verfolgung auf, überwältigt die Fieslinge und legt ihnen durch drücken von „A" Handschellen an. Werft ihr euch anfangs noch per Hechtsprung auf die fliehenden Gangster, lernt ihr schon bald erweiterte Techniken wie Würfe, Tritte, Schläge und Konteraktionen. Das geht extrem einfach von der Hand und selbst bei den schwereren Jungs werdet ihr kaum Probleme haben. Auch sonst ist die Steuerung sehr simpel gehalten: Chase McCain verfügt zwar über eine breite Palette von Fähigkeiten, jedoch sind die meisten an sein jeweiliges Outfit gebunden. Je nachdem welche Klamotten Chase trägt, kann er nämlich spezielle Aktionen durchführen.

Punk-Zank: Der Kamerad mit dem feschen Irokesen kämpft auf der falschen Seite. Zeit, ihm die Handschellen anzulegen!

Auf Biegen und Brechen: In unserer Langfinger-Kluft können wir Türen aufbrechen und Safes knacken!

In Polizeiuniform steht ihm ein Enterhaken zur Verfügung, mit dem er sich an blau markierten Punkten hochziehen oder an bestimmte Objekte zerren kann – auch den Bodenscanner kann er nur als uniformierter Polizist nutzen. Als Verbrecher wiederum könnt ihr Türen aufbrechen und Safes knacken, während ihr in Bergarbeitermontur TNT nutzen und mit der Spitzhacke Felsbrocken zerkleinern könnt. Euren jeweiligen Fummel wechselt ihr dabei einfach mit den Schultertasten. Daraus ergeben sich zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten, die jedoch meist durch vorgegebene Aktionen stark eingeschränkt werden. Das Spiel nimmt euch nämlich nicht nur bei der Hand, es zerrt euch förmlich daran durch das Abenteuer. So wird stets angezeigt, was als Nächstes zu tun ist. Das vermeidet zwar Frust, verhindert aber, dass ihr vor der Lösung eines Rätsels ins Knobeln geratet. Das hätte durchaus besser gelöst werden können, ist jedoch nur ein kleinerer Kritikpunkt.

Sightseeing: Wer einen Blick auf den Hintergrund wirft, der wird die Lego-Variante der Freiheitsstatue erkennen. Nur eines von vielen vertraut wirkenden Bauwerken.

Lego's Creed?

Unabhängig von der Wahl der Kleidung kann Chase an Wandvorsprüngen entlanglaufen, Gebäudefassaden hinaufklettern oder sich über Abgründe katapultieren lassen. Das klingt zunächst nach unbegrenzter Freiheit à la **Assassin's Creed**, ist jedoch in Wahrheit auf weiß-blau markierte Steine beschränkt, die leicht erkennbar und an vielen Stellen, aber nicht an jeder Ecke zu finden sind. Wer sich also in bester Freerunner-Manier fortbewegen möchte, muss sich in der riesigen Lego-Stadt die passenden Orte dafür suchen. Suchen ist dabei übrigens ein gutes Stichwort, denn auch abseits der Story gibt es in Lego City viel zu entdecken. Forschernaturen suchen und finden in der weitläufigen, steinreichen Lego-Welt versteckte Klettergelegenheiten und entdecken so beispielsweise geheime Supersteine. Dazu kommen 450 Goldsteine, 65 Supergebäude und sage und schreibe 290 verschiedene Outfits für Chase. Bleifüße freuen sich zudem über knapp 100 Fahrzeuge, mit denen sie die weitläufige und bunte Stadt erkunden können.

Von der Stretch-Limo über Rasenmäher, Boote, Helikopter, Polizei- und Feuerwehrautos bis hin zu einem T-Rex-Skelett, welches geritten werden darf, reicht dabei das Repertoire! Der Umfang kann sich also durchaus sehen lassen, auch wenn sich die Fahrzeuge nicht wirklich optimal steuern lassen. Zwar ist es beileibe keine Qual, sich im Auto fortzubewegen, doch hier hätten die Entwickler gerne etwas Feinschliff hineinstecken können.

Lust und Frust in Lego City

Wirklich toll sind dagegen die zahlreichen Anspielungen auf Film und Fernsehen sowie bekannte Videospiel-Momente, die in den vor Slapstick und Wortwitz strotzenden Zwischensequenzen vorkommen. Da arbeiten auf dem Polizeirevier Kollegen, die verdächtig an Columbo, Dirty Harry, Starsky und Hutch oder Watson und Sherlock Holmes erinnern. Im Dojo lernt ihr Judo von einem Typen, der aussieht wie Morpheus aus **Matrix** und auf der Gefängnisinsel begegnet ihr auf dem Hof einem gewissen „Freeman" mit Baskenmütze – **Die Verurteilten** lassen grüßen. Dazu kommt eine geniale Parodie auf **Goodfellas**, die Kennern sicher ein breites Grinsen ins Gesicht zaubern dürfte. Der sonstige Humor ist zwar weitgehend kindlich und albern gehalten, jedoch

Außer Kontrolle: Auf der Feuerwehrstation geht's drunter und drüber. Da bleibt wirklich kein Auge trocken und kein Stein auf dem anderen.

Glück auf: Im Stollen dieses Berges gibt es so manches zu entdecken. Und auch danach wird euch das Bergmanns-Outfit gute Dienste erweisen können.

Land-Idylle: In den Bergen und ländlichen Gebieten ist es noch friedlich. Ob Chase hier ausspannen kann?

stets charmant genug, um in Verbindung mit den parodistischen Elementen und der sehr guten deutschen Synchronisation auch ältere Semester zu unterhalten. Ein echter Hit also? Nein, ein paar Schwächen sind nicht zu leugnen. Die Fahrzeuge steuern sich suboptimal, das Spiel ruckelt ab und an, wenn auf dem Bildschirm viel los ist, Pop-ups sind leider auch auf der starken Wii-U-Hardware ein Thema und die Missionen sind zwar abwechslungsreich und schön inszeniert, aber extrem leicht und etwas zu anspruchslos. Da fast sämtliche Aktionen kontextsensitiv über „A“ ausgeführt werden, beschränkt sich eure Eigenleistung auf ein Minimum. Gut für diejenigen, die sich gerne zurücklehnen und ein Spiel einfach nur genießen wollen, schade für alle, die auch eine gewisse Herausforderung suchen. Dazu gesellen sich ein paar kleinere Designpatzer, wie eine teils seltsame Kollisionsabfrage und die Tatsache, dass man in Fahrzeuge nur durch einen kurzen Druck auf „X“ einsteigen kann. Drückt man den Knopf dagegen länger, passiert entweder gar nichts oder man gelangt in das Auswahlmenü für Chase McCains Kleidung.

Sebastian Zelada

Welches Auto darf's denn sein? An speziellen Stationen könnt ihr aus bereits freigeschalteten Autos wählen. Cool: Ihr dürft die Farbe frei wählen.

Ausgiebiges Stretchen beugt Verletzungen vor: Kann Chase sich so vor Unbill und Stress bewahren?

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Ich staune zwar keine Bauklötze, aber genieße dieses Spiel aufgrund seiner charmanten und niedlichen Art!“

Schon als Chase McCain im Intro zu den Klängen von „Walking on Sunshine“ in Lego City aufschlug, musste ich grinsen. Traveller's Tales liefert hier ein buntes, fröhliches und jederzeit unterhaltsames Spiel ab, das zwar im Kern simpel gestrickt ist, jedoch eine riesige, liebevolle, detailreiche und vor allem abwechslungsreiche Welt bietet, die es zu entdecken gilt. Die Fahrzeug-Steuerung ist nicht ganz perfekt, das Spiel hat kleine Designschwächen und die Missionen sind arg einfach, doch letztlich sind das nur kleinere Mängel, die den Lego-Fan sicher kaum jucken werden. Wer wie ich ein Faible für die kleinen, gelben Männchen hat, wird mit dem Titel mehr als glücklich werden, sich an den Filmzitaten erfreuen und viele Stunden in Lego City verbringen.

Lego City: Undercover

Termin: 28. März 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Traveller's Tales
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 55 Euro

GRAFIK 7
Groß und mit ordentlicher Weitsicht. Gelegentliche Ruckler und Pop-ups trüben den Gesamteindruck.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Professionelle Synchronsprecher und ordentliche Soundeffekte – klingt gut!

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: Gamepad ist als Umgebungsscanner nutzbar
Abgesehen von den kleinen Patzern wie dem seltsamen Ins-Auto-Steigen gute Steuerung

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: automatisch
Fast zu leicht. Euch wird stets gezeigt, was zu tun ist. Raum für Eigeninitiative oder Können bleibt nicht.

MEHRSPIELER -
Lego City ist leider nur alleine erkundbar.

PRO / CONTRA
- ✚ Toller Lego-Charme
- ✚ Charmant-witzige Story
- ✚ Viel zu entdecken und zu tun
- ✚ Einsteigerfreundlich
- ▬ Für Profis zu leicht
- ▬ Kleine Designschwächen und Ruckler

WiiU-FAKTOR 7
Der Kommunikator mit seinen Scan-Funktionen ist ein klasse Gadget und bringt zusätzlichen Spaß. Sonst wird das Pad jedoch kaum genutzt.

WERTUNG/FAZIT

82

„Das (fast) perfekte Spiel für Lego-Fans und solche, die es werden wollen!“

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Action-Rollenspiel Großes Update mit kleinen Neuerungen: Einer der wichtigsten Multiplayer-Titel für die Wii wird auf Nintendos neue Hardware-Plattformen umgesetzt.

Hach ja, das Leben an einem tropischen Strand kann so schön sein. Die warme Sonne knallt auf den weißen Sand, während man in seiner Hängematte Kokosmilch schlürft und sich auf den gebratenen Fisch am angenehm kühlen Abend freut. Zwischendurch wird man von einem der vielen Erdbeben, welche die Region erschüttern, sanft in den Schlaf gewogen oder von angreifenden Monstern sportlich auf Trab gehalten … bitte was? Okay, das mit der wackelnden Erde und den dicken Riesenechsen gehört definitiv nicht zu den Attraktionen, auf die man sich beim Durchblättern des Reisekatalogs freut. Unter genau diesen Problemen haben die Bewohner des Fischerdörfchens Moga zu leiden, die sich die immer öfter in Erscheinung tretenden Erdbeben und Kreaturen nicht erklären können. Bevor die Turbulenzen völlig außer Kontrolle geraten, ruft der Chef des Dorfes Hilfe von außerhalb herbei: fähige Jäger und Krieger, fest mit dem Ziel vor Augen, diesen Problemen Einhalt zu gebieten.

Besiegte Monster könnt ihr „ausschlachten". Das so erhaltene Fleisch könnt ihr dann am Feuer braten und somit eure Ausdauer wieder maximieren.

Die ersten Schritte

Als Käufer von **Monster Hunter 3 Ultimate** gehört ihr zu den Auserwählten, die sich in Moga zusammengefunden haben. Bevor die Monsterhatz ihren Anfang finden kann, müsst ihr zunächst euren Helden erschaffen, den ihr fortan im Spiel verwenden werdet. Zur Auswahl stehen eine Handvoll unterschiedlicher Gesichter, Frisuren, Stimmvariationen und Outfits in mannigfaltigen Farben. Abgesehen von eurem Namen und Geschlecht könnt ihr euer Äußeres im Eigenheim immer wieder verändern, wie es euch beliebt. Die euch von den Dorfbewohnern zur Verfügung gestellte Bude ist nicht nur dafür gedacht, Schönheitskorrekturen vorzunehmen. Hier könnt ihr euch auf euer Bett schmeißen und eine Runde knacken (speichern), die Dekoration der Wohnung vornehmen, Gegenstände in einer riesigen Kiste verstauen und eure Ausrüstung für die nächste Expedition bereitlegen. Wie schon bei der Wii-Version könnt ihr auf eigene Faust losziehen und die Gegend erkunden oder euch von den Einwohnern Aufträge erteilen lassen. Zu Beginn fallen die noch sehr harmlos aus. So

Hilfe ist immer willkommen. Selbst so kleine Gesellen wie Cha-Cha und Kayamba haben es, wenn ihr sie vernünftig einsetzt, richtig drauf.

wollen zum Großteil Materialien beschafft werden, die ihr aus Flora und Fauna gewinnen könnt. Pflanzen am Wegesrand solltet ihr also nicht unbeachtet stehen lassen, sondern genau untersuchen. Auch Materialablagerungen und getötete Monster sind eines zweiten Blickes immer würdig, denn nahezu alles, was ihr außerhalb von Moga einsammelt, kann im Dorf zu Geld gemacht oder in neue Gegenstände umgewandelt werden.

Von Raum zu Raum

Der Unterschied zu echten Missionen und normalen Landausflügen ist die Tatsache, dass ihr nicht ins schützende Heim zurückkehren könnt, bis der Auftrag abgeschlossen ist oder ihr ihn freiwillig abbrecht. Informationen zum Erfüllen der Aufgabe sind oftmals spärlich gesät. Ihr erhaltet zwar den Namen des Monsters, das ihr erlegen sollt, den genauen Aufenthaltsort müsst ihr allerdings selbst ermitteln. Typisch für **Monster Hunter** ist die Außenwelt kein einzelnes, riesiges Territorium, sondern wie gewohnt in mehrere Abschnitte wie Höhlen, Flüsse und freie Wiesenflächen unterteilt. Wenn euch aufgetragen wird, seltene Erz-Mineralien zu besorgen, werdet ihr also bevorzugt finstere Grotten ins Visier nehmen. Die Kreaturen, denen ihr in sämtlichen Settings begegnet, wurden während ihrer Evolution offenbar nur mit einem walnussgroßen Gehirn gesegnet, welches nur langsame Reaktion zulässt. Mit der Flucht oder Gegenwehr lassen sie sich nämlich viel Zeit, während ihr fröhlich ein Herdenmitglied nach dem anderen auf die Schlachtbank schickt.

Klassenunterschied

Egal ob nun friedlicher Pflanzenfresser, fliegender Riesenkäfer oder aggressiver Flugdrache: Die Art und Weise, wie ihr eure Beute erlegt, hängt entscheidend von eurer Waffe und der damit verbundenen Charakterklasse ab, von denen es genau ein Dutzend gibt. Schildträgern mit Lanze und Schwert ist die undankbare Aufgabe vergönnt, die Aufmerksamkeit des Ziels auf sich zu lenken, da sie in den meisten Fällen über die stärksten Abwehrkräfte verfügen. Sobald sie im Mittelpunkt stehen, schlägt die Stunde der Damage Dealer. Mit großen Zweihändern, Äxten und Hämmern kümmern sie sich darum,

CHA-CHA-CHA UND CARAMBA-KAYAMBA

Der Multiplayer ist seit jeher die Königsdisziplin der Monster-Hunter-Reihe. Für jene, die sich lieber alleine in den Wald trauen, bietet Capcom NPC-Hilfen an.

Es soll immer noch Leute geben, die ihre Konsole nicht ans Internet gestöpselt und dort mit oder gegen andere Leute gespielt haben. Daran ist im Grunde natürlich nichts auszusetzen, doch bei manchen Spielen entgeht ihnen so ein Großteil der Faszination, die sich durch das gemeinsame Jagen von Monstern bildet. Um diesen Malus auszugleichen, könnt ihr seit **Monster Hunter 3** auf einen KI-Kameraden namens Cha-Cha setzen, der stets an eurer Seite bleibt und euch im Kampf unterstützt. Als eher kleinwüchsiger Krieger mit einer Nuss als Kopf ist Cha-Cha jetzt nicht unbedingt dafür geeignet, um in der ersten Reihe zu stehen. Eher solltet ihr auf seine schamanischen Kräfte bauen, die mit Elementarangriffen hohen Schaden anrichten können. Später lernt das aufgeweckte Kerlchen noch ein paar nützliche Tänze, die eure Profilwerte und Fähigkeiten kurzfristig steigern können. In **Ultimate** gesellt sich zu dem bereits bestehenden Duo die neue Figur Kayamba hinzu, wodurch ihr auf weitere Talente der gleichen Kategorie zählen könnt. Im Idealfall kombiniert ihr beides: Kayamba hält die Gruppe fit, Cha-Cha schwächt den Gegner mit offensiven Zaubersprüchen und ihr lenkt ganz vorne die Aufmerksamkeit auf euch. Wer diesen Job nicht alleine machen will, dürfte Gefallen an den Felyne-Kameraden finden, die in **Monster Hunter Freedom Unite** angeheuert werden können. Zwar sehen diese Katzen-Krieger alles andere als furchteinflößend aus, doch in Wahrheit haben sie es tatzendick hinter den sensiblen Ohren. Bis zu drei Kameraden gleichzeitig könnt ihr in, möglichst unterschiedlichen, Kategorien ausbilden, nur einer kann euch auf Streifzüge in die Wildnis begleiten.

STATIONÄR ODER UNTERWEGS?

Neue Hardware braucht der Videospieler: Bei großen Titeln lassen sich die Hersteller nicht lumpen und bringen umfangreiche Gesamtpakete in die Läden.

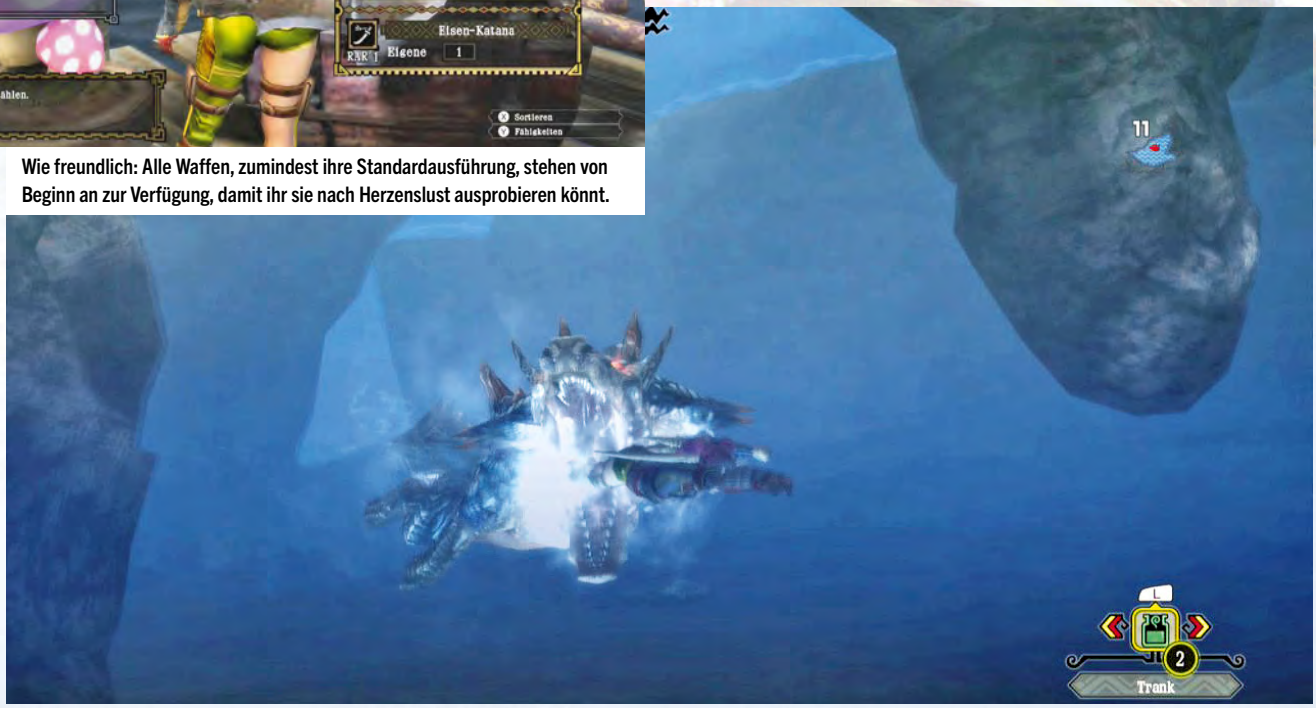
Immer noch unschlüssig, sich den 3DS oder die Wii U ins Haus zu holen? Mit **Monster Hunter 3 Ultimate** habt ihr endlich einen Kaufgrund gefunden? Da haben Nintendo und Capcom was für euch: Dank Bundles für beide Hardware-Plattformen könnt ihr sofort mit der Monsterjagd loslegen. Das Wii-U-Paket enthält neben der Premium-Variante das Spiel und einen Wii U Pro Controller, wofür Nintendo knapp 400 Euro von euch verlangt. Wenn ihr stattdessen das 3DS-Paket für 200 Euro erwerbt und dieses zu Hause aufmacht, strahlt euch ein nagelneuer 3DS XL entgegen. Viel mehr ist im Karton aber nicht drin, denn **Monster Hunter 3 Ultimate** ist vorinstalliert. Ein Netzteil müsst ihr separat erwerben, da Nintendo hier knauserig war.

Wie freundlich: Alle Waffen, zumindest ihre Standardausführung, stehen von Beginn an zur Verfügung, damit ihr sie nach Herzenslust ausprobieren könnt.

das Schadenspotenzial der Gruppe so hoch wie möglich zu halten. Bogenschützen und Träger von exotischen Waffen wie der Gewehrlanze sorgen zuletzt dann noch dafür, dass der gemeinsame Feind auch dann verletzt werden kann, wenn er sich für den Rest der Truppe außer Reichweite oder auf der Flucht befindet. Und dies wird nicht selten der Fall sein, da das Monster gerne mal das Areal verlässt, um sich die Wunden zu lecken oder eine bessere Position zu ergattern. Das kann dramatische Auswirkungen auf das Kampfgeschehen haben, wenn die Arena nicht mehr auf einem geräumigen Feld, sondern unter Wasser zu finden ist.

Vereint vorgehen

All das Teamplay kann jedoch nur dann in die Tat umgesetzt werden, wenn auch andere Jäger am Start sind, die euch unterstützen. **Monster Hunter 3 Ultimate** bietet hier mehrere Möglichkeiten, um nicht alleine losziehen zu müssen. Zum einen könnt ihr NPC-Kämpfer in euer Team holen (siehe Kasten auf der vorigen Seite), zum anderen kann das Game mit drei anderen Mitspielern online gezockt werden. Wenn ihr das Spiel hostet, könnt ihr bei der Gildenangestellten eine Jagd ausschreiben lassen, der sich dann andere Spieler anschließen dürfen. Sind alle versammelt, geht es ohne große Umschweife los. Und hier zeigt sich sofort wieder die große Faszination, die **Monster Hunter** groß gemacht hat: Gemeinsam mit anderen Jägern losziehen, Drachen erlegen, Beute machen und das Ganze sofort noch mal mit einer anderen Party wiederholen. Speziell bei späteren Missionen gegen die richtig großen Echsen sei euch das Einstöpseln der Wii U an den Internetrouter wärmstens empfohlen, da ihr hier ohne gemeinsames Vorgehen und ohne Strategie schnell mit einigen Blessuren und Verbänden wieder im Basislager liegen werdet. Zur optimalen Verständigung können, dank eines ab sofort verfügbaren Patches, USB-Tastatur und Voice Chat benutzt werden. Sollte gerade niemand im Internet unterwegs sein, könnt ihr auch euren Kumpel den 3DS mit dem inhaltsgleichen Spiel in die Hand drücken. Beide Versionen sind komplett miteinander kompatibel, was euch die Möglichkeit gibt, euren Helden von einer Version auf die andere zu übertragen und dort mit dem Abenteuer fortzufahren. Onlinekompatibel ist die Handheld-Version aber nicht, sie kann nur im lokalen Netzwerk gespielt werden.



Verdammt, er hat uns entdeckt! Sobald ihr ein rotes Ausrufezeichen über dem Monster seht, könnt ihr euch sicher ein, ungeteilte Aufmerksamkeit zu bekommen.

Auf dem Touchpad der Wii U könnt ihr schnell auf Karten und Untermenüs zugreifen und diese nach Belieben anordnen.

Minimal verändert

Der Großteil von **Monster Hunter 3 Ultimate** ist Kennern der Originalversion schon bekannt, für ein paar Neuerungen war sich Capcom aber doch nicht zu schade. Neue Monster sind da natürlich schon als Selbstverständlichkeit anzusehen, wobei euch die meisten davon erst im späteren Verlauf des Abenteuers über den Weg stampfen werden. Andere, schon bekannte Monster wiederum wurden leicht verändert und sind nun zum Beispiel als G-Rank-Quest verfügbar. Mit das wichtigste von den neuen Features dürfte die Target Camera zu sein. Wenn ihr die aktiviert, behaltet ihr das Ziel immer im Auge und könnt sofort reagieren, wenn es zum Angriff übergeht oder die Flucht ergreift. Tragischerweise funktioniert die Target Camera nur bei größeren Brocken und nicht bei kleinen, normalen Gegnern. An Letzteren werdet ihr also wie schon in den Vorgängern sehr oft vorbeischlagen, was dem mittlerweile extrem klobigen Kampfsystem anzulasten ist. Direktvergleiche etwa mit **Dark Souls** machen deutlich, wie sich intuitives Kämpfen durch höhere Präzision und spürbare Treffer beim Gegner anfühlen kann.

Altbacken

Dies ist nicht der einzige Punkt, bei dem **Monster Hunter 3 Ultimate** Alterserscheinungen zu verzeichnen hat. Der zweite große Minuspunkt ist nicht spür-, sondern sichtbar. Obwohl **Ultimate** als HD-Update angepriesen wird, ist trotz besserer Hardware und HDMI-Kabel nichts davon zu sehen. Texturen und Charaktermodelle als matschig zu bezeichnen wäre da fast schon ein Kompliment. Das immer noch farbenfrohe Design kann an dieser Tatsache leider nicht rütteln. Sah die Wii-Version 2009 noch okay aus, gibt es vier Jahre später kein Argument mehr, um sich die technische Ausführung des Spiels schönzureden. Sei es nun auf der Wii U oder der inhaltsgleichen 3DS-Version. Mangels echter Alternativen, die ein ähnliches Spielkonzept bieten, kann man sich den Titel jedoch ruhigen Gewissens holen, sofern man den Wunsch nach gemeinsamer Multiplayer-Action hegt. Die macht nämlich, gepaart mit dem enorm großen Spielumfang, immer noch viel Spaß. Insgesamt wirkt **Monster Hunter 3 Ultimate** aber wie eine im Spiel benutzte Waffe, die schon lange keinen Schleifstein mehr gesehen hat: abgenutzt.

Marco Cabibbo

Technisch kann man dem Spiel so einiges vorwerfen, nicht aber, dass mit einer bunten Farbvielfalt gegeizt wird.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Der Drache hat lange Winterschlaf gehalten – und dadurch Staub angesetzt."

Schludrige Umsetzung? Nein. Faule Entwickler? Schon eher. Auch wenn die grafische Seite meiner Meinung nach immer eher zweitrangig ist und das Gameplay in den Vordergrund gehört, fällt es mir schwer, bei **Monster Hunter 3 Ultimate** darüber hinwegzusehen. Erst recht, wenn von HD-Optimierungen die Rede ist, was halt einfach nicht den Tatsachen entspricht. Die wenigen Neuerungen, die teils ziemlich halbgar wirken (Menü mit Touchpad verschieben, Target Camera), machen dieses Manko nicht wett. Den 80er verdient sich **Monster Hunter 3 Ultimate** durch den nach wie vor sehr spielenswerten Multiplayer. Und die gegenseitige Kompatibilität zwischen 3DS und Wii U nimmt man auch gerne an. Bleibt nur zu hoffen, dass das nächste große **Monster Hunter** sich der Problemzonen annimmt.

Monster Hunter 3 Ultimate

Termin: 22. März 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: Ca. 40-60 Euro

GRAFIK 5
Uff, grafisch sieht **MH3U** den Dinosauriern im Spiel ziemlich ähnlich. Immerhin gibt's viele Farben.

SOUND 8
Sprache/Text: Fantasiegebrabbel/Deutsch
Sprachausgabe gibt es keine, dafür knallt die Musik bei Bosskämpfen richtig rein!

STEUERUNG 6
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: Neue Target Camera
Touchpad-Neuerungen in allen Ehren, aber insgesamt wirkt die Bedienung mittlerweile sehr behäbig.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Speichersystem: An festen Orten (Dorf)
Im Grunde wie der Multiplayer, nur halt ohne Mitspieler, die man schnell vermissen wird. Eher dafür geeignet, um das Spiel in Ruhe kennenzulernen.

MEHRSPIELER 9
Immer noch der dickste Pluspunkt. Wenn die richtigen Spieler am Start sind und ihr gemeinsam fette Monster erlegt, geht einem das Spielerherz auf.

PRO / CONTRA
- ✚ Multiplayer fast unübertroffen
- ✚ Extrem viele Items und Aufgaben
- ✚ Sehr unterschiedliche Charakterklassen
- ✖ Hoffnungslos veraltete Grafik
- ✖ Steuerung unpräzise
- ✖ Neue Target Camera nicht immer nutzbar

WiiU-FAKTOR 6
Aus der Power der Hardware zieht MH3U keinen Nutzen, aus dem Touchpad nur geringfügig.

WERTUNG/FAZIT

80

„Freunde des Multiplayers frohlocken. Der Rest verkriecht sich wieder in die Höhle."

In der Luft seid ihr nicht wehrlos: Auch hier könnt ihr eure Waffen benutzen oder eine Ausweichbewegung vollführen, um nicht getroffen zu werden.

CASTLEVANIA
LORDS OF SHADOW – MIRROR OF FATE

Action-Rollenspiel Generationenkonflikt: Wenn Papa gegen Graf Dracula nicht ankommt, muss der Sohnemann das Werk vollenden. Und selbst der braucht tatkräftige Unterstützung.

Mit der Peitsche können horizontale und vertikale Angriffe gestartet werden. Letztere eignen sich gut, um fliegende Gegner zu attackieren.

Passend als Vampir kann Alucard Fledermäuse als Unterstützung herbeirufen. Das kostet ihn jedoch bei jedem Einsatz wertvolle Magiepunkte.

Gabriel Belmont kennt man von der PlayStation 3 und Xbox 360. Beim Handheld-Sequel ist der (gefallene) Held nur während des Einstiegs kurz spielbar.

Manchmal muss man das Schloss verlassen, um weiter vorzudringen. Allerdings gibt es sicher angenehmere Fortbewegungsmittel als diesen Lastenaufzug.

Peitsche einpacken, Weihwasser-Fläschchen auffüllen und Kreuz-Bumerang schärfen: Diese Vorgänge wurden vom Belmont-Clan in der Vergangenheit schon so oft durchgeführt! Man könnte es schon als Routine ansehen, dass ein Familienmitglied sich des Nachts vor Draculas Tore begibt, um den Fürsten der Finsternis ein weiteres Mal herauszufordern und in die Tiefen der Hölle zu schicken. Leider bislang immer ohne Erfolg, schaffte es der Graf mit den spitzen Zähnen doch jedes Mal, seinem Verderben zu entkommen und von den Toten wieder aufzuerstehen. So geschieht es auch bei **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror or Fate**, dessen Name schon verrät, dass hier ein offizielles Sequel vom letzten großen **Castlevania** am Start ist.

Familie im Twist

Wie schon beim 360/PS3-Titel startet ihr **Mirror of Fate** in der Haut von Vampirjäger Gabriel Belmont, der den Kampf gegen die dunklen Legionen aufgenommen hat, tragischerweise am Ende jedoch selbst zu Graf Dracula wird. Ein Umstand, der Besitzern von **Castlevania: Lords of Shadow** für stationäre Konsolen längst bekannt sein dürfte. Was jetzt aber neu hinzukommt: Gabriel weiß nicht, dass er mit seiner verstorbenen Frau Marie einen Sohn namens Trevor hat, dem die Prophezeiung gemacht wird, seinem verfluchten Vater den Garaus zu machen. Eine Prophezeiung, die sich nicht erfüllt hat, denn Trevor kehrte nie vom Schloss des Grafen zurück, um Frau und Kind in den schützenden Arm zu nehmen. Die mussten nach seinem Ableben aus dem Kloster der Bruderschaft des Lichts, welches von den marodierenden Horden Draculas überfallen wurde, fliehen. Jahre später sinnt Simon Belmont, so der Name des einzigen Überlebenden, nach Rache und begibt sich ebenfalls zur unheimlichen Festung, in der das uralte Übel mit den spitzen Zähnen und langem Mantel haust. So verwirrend der geschichtliche Einstieg in **Mirror of Fate** sich auch anhören mag, der erzählerische Spagat ist Konami ziemlich gut gelungen. Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, kann den Geschehnissen genauso folgen wie jemand, der zum Käuferkreis von **Lords of Shadow** gehört. Nur haben Letztere den Vorteil, dass sie diverse Anspielungen im Story-Verlauf verstehen werden und so mit dem einen oder anderen Aha-Erlebnis belohnt werden.

Inventar vergrößern

Wenn die Hintergrundgeschichte eng mit **Lords of Shadow** verknüpft ist, zeigt sich das Gameplay von der eher klassischen **Castlevania**-Seite, die es zuletzt nur noch bei Serienvertretern für den Nintendo DS gegeben hat. Zu Beginn ist Simons Repertoire an Attacken schnell ausgeschöpft. Mehr als zwei Angriffsvarianten, Springen, Blocken und gefundene Items wie Öl-Bombe oder Äxte einsetzen hat der junge Krieger nicht auf dem Kasten. Durch das Besiegen von Gegnern und Aufsammeln von Schriftrollen, die andere Streiter auf ihrem Weg durch Draculas Schloss verfasst haben, häuft ihr schnell Erfahrungspunkte an. Sind genug davon auf dem Konto, schaltet ihr neue Attacken frei oder bessert bestehende Angriffe auf. Lebensenergie und Mana können weiter erhöht werden, wenn ihr euch genau umschaut und versteckte Schatztruhen öffnet. Oftmals sind diese allerdings erst zu erreichen, wenn ihr die richtige Ausrüstung gefunden und sicher im Inventar verstaut habt. Besonders nützlich sind auch die seltenen Zaubersprüche, die ihr mit dem Steuerkreuz wechseln könnt. So lässt sich zum Beispiel ein Geist herbeirufen, der mit seiner Armbrust selbstständig und effektiv Gegner aufs Korn nimmt, die euch in den Rücken fallen wollen. Defensiv veranlagte Spieler wählen den Schutzzauber, der Attacken abwehrt und euch sicher vor Säure schützt, die von oben auf euch herabgeschüttet wird.

„Hier war ich schon mal“

Sobald ihr Gegenstände wie das Kampfkreuz oder Krallen zum Klettern in euren Händen haltet, ergeben sich bei Gebieten, wo vorher noch kein Weiterkommen in Sicht war, ganz neue Möglichkeiten. So kann das Kampfkreuz dazu verwendet werden, um sich wie bei einem Enterhaken über einen Abgrund zu schwingen oder eine Steilwand hinaufzuklettern. Selbst mit einer so simplen Fähigkeit wie dem Doppelsprung sind einst unüberwindbare Hürden mit Leichtigkeit zu meistern. Ein echtes Gefühl des freihändi-

Einen Modus für zwei Spieler im Koop oder gegeneinander gibt es nicht. In den „Spiegel des Schicksals“ kann man nur alleine schauen.

Gold oder Edelsteine interessieren Simon nicht. Hier hält er jedoch keinen Saphir, sondern einen wertvollen Zauber in den Händen, der gute Dienste leisten wird.

An vielen Stellen schimmern die Wurzeln der Serie durch, und wenn es nur eine geworfene Axt wie hier ist. Nostalgie pur.

gen Erkundens will sich bei **Mirror of Fate** aber trotzdem nicht einstellen. Oft fühlt es sich so an, als würdet ihr wie an einer Leine durch schon bekannte Bereiche gelotst. Zieht man dann mal auf eigene Faust los und biegt irgendwo falsch ab, führt nur ein riesiger Umweg wieder auf den richtigen Pfad. Die spärlich verteilten Teleporter, weitaus weniger nützlich als noch in beispielsweise **Portrait of Ruin**, helfen da auch nicht wirklich. Ebenso wenig die Hauptkarte, die euch auf dem unteren Bildschirm des 3DS angezeigt wird. Ihr erfahrt zwar, in welcher Sektion des Schlosses ihr euch gegenwärtig aufhaltet, doch wirklich zusammenhängend aufgebaut wirkt die Karte nicht. Immerhin lassen sich selbst Wegpunkte markieren und mit einem Erinnerungstext versehen, sodass ihr wisst, was an dem Ort zu holen ist. Das ständige Gefühl der Unübersichtlichkeit überträgt sich fast ohne Umschweife auch auf die Kämpfe. Gerade wenn euch mehr als zwei Feinde gegenüberstehen und ihr öfters eure Blickrichtung ändern müsst, fällt es schwer, Herr der Lage zu bleiben. In den meisten Fällen sind Gegner so vom Bildausschnitt verschwunden und ihr könnt Angriffe ihrerseits nur erahnen, sodass es oft zu unverschuldeten Treffern oder gar dem Verlust des Lebens kommt. Faire Rücksetzpunkte ersparen euch zum Glück lange Laufwege vom letzten Speicherpunkt und lassen euch direkt an der Klippe weitermachen, von der ihr eben noch gestürzt seid.

Rumänisches Ikea

Architektonisch teilt sich das Schloss von Dracula wie eh und je in mehrere Teile auf. Es gibt Abwassersysteme, baufällige Verteidigungsanlagen, prunkvolle Empfangshallen und verstaubte Bibliotheken – genügend Abwechslung ist demnach vorhanden. Welche Bereiche ihr betreten könnt, hängt letztend-

Nicht alle Bereiche des Schlosses sind verfallen. Es gibt auch schöne Ecken.

lich vom Spielfortschritt und der aktuellen Figur ab, die ihr steuert. Simon ist nämlich nicht der einzige, der Dracula einen Pflock durchs Herz jagen will. Auch Alucard hat mit dem Grafen noch eine Rechnung offen. Beide Figuren treffen im Spielverlauf öfters aufeinander und beeinflussen sich gegenseitig. Müsst ihr euch als Simon Belmont im Theatersaal gegen angreifende Holzpuppen wehren, seht ihr dasselbe Ereignis später aus der Sicht von Alucard. Um eurem Verbündeten unter die Arme zu greifen, benutzt ihr jedoch nicht eure Peitsche, sondern euren Grips. Dem gutmütigen Vampir setzt **Mirror of Fate** nämlich weit mehr Rätselkost vor als etwa Simon. Bis zu vier Tipps, wie ihr das Puzzle anzugehen habt, könnt ihr euch geben lassen, ganz faulen Nasen steht die Option offen, das Rätsel automatisch aufzulösen. So entgehen euch jedoch massig Erfahrungspunkte, ein bisschen Geduld und Eigeninitiative ist demnach eher zu empfehlen. Oft reicht es schon, erst einmal ein paar Objekte zu verschieben. Danach fällt euch die Lösung des Rätsels vielleicht wie Schuppen von den Augen.

Gefährlich: Wenn große Gegner wie dieser hier zum Schlag ausholen, solltet ihr fix das Weite suchen und euch nicht von der Axt treffen lassen.

Vielfältiges Kämpfen

Letzten Endes stellt **Mirror of Fate** zwar ein recht gelungenes **Castlevania** dar, kann aufgrund von Kleinigkeiten jedoch nicht an die Glanzzeiten der Serie anknüpfen. Schuld daran ist in erster Linie der Sprung von 2D zu 3D. **Mirror of Fate** wirkt weit weniger flüssig, farbenfroh und kurzweilig, als man es von früheren Titeln der Reihe gewohnt ist. Besonders die Musikuntermalung ist eine mittlere Enttäuschung. Großartige Melodien wie „Bloody Tears“, die einem nach dem Ausschalten des Spiels noch im Ohr bleiben, sind so gut wie nicht vorhanden und kommen viel zu selten aus den Lautsprechern der 3DS-Boxen. Immerhin bietet einem das Kampfsystem mehr Optionen, die vielfältig genutzt werden können: Gegner mit einem gezielten Schlag in die Luft befördern, hinterherspringen, dort weiter Schaden verursachen und die Combo mit einem finalen Knockdown abschließen. Die Defensive darf derweil nicht vernachlässigt werden. Blocken ist dank spärlich bemessener Lebensenergie euer bester Freund, mit dem richtigen Timing könnt ihr sogar fix in einen Konter überwechseln, der den Gegner mit doppelter Härte trifft. Da ihr nicht alle Attacken abwehren könnt, hilft im Sonderfall eine Rolle nach hinten. Wirklich nötig ist die allerdings nur bei einem Angriff von zwei Seiten oder bei den echt nett inszenierten Bossen, die hin und wieder auftauchen. Was allerdings überhaupt nicht geht und einem wieder die Haare zu Berge stehen lässt, sind die unsäglichen Quick-Time-Events. Neigt sich die Lebenserwartung eures Kontrahenten dem Ende zu, wird eine Videosequenz abgespielt, in der ihr zur rechten Zeit den eingeblendeten Knopf drücken müsst. Wer fehlschlägt, muss nichts befürchten, da die Sequenz einfach wiederholt wird und sich an der Button-Reihenfolge nichts ändert. Wieder mal eines von diesen Entwickler-Geheimnissen, die auf ewig ungelöst bleiben werden. Ob Konami auch in Zukunft diese Schiene fährt und Fortsetzungen der gleichen Bauart liefert, werden die Verkaufszahlen entscheiden. Dracula freut sich schon jetzt drauf.

Marco Cabibbo

Zombies sind vergleichsweise harmlos. Bei ihnen müsst ihr keine wertvolle Zauberkraft zum Schutz vergeuden.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Gut gemeint, aber die Vorbilder bleiben unerreicht. Dracula spukt weiter herum.“

Es gibt Spiele und Genres, die meiner Meinung nach niemals einer 3D-Operation unterzogen werden sollte. Neben vielen Fighting Games und rundenbasierter Strategie zähle ich da auch die **Castlevania**-Serie hinzu. Älteren Spielern dürften immer noch die grauenhaften Episoden für das N64 im Gedächtnis herumspuken. Nun sind **Lords of Shadow** und **Mirror of Fate** zum Glück weit von dieser minderen Qualität entfernt. Gerade Letzteres bemüht sich ja sehr, dem Geist der alten Teile möglichst nahezukommen. Für jene, die wissen wollen, wie die Story weitergeht, ist **Mirror of Fate** schon fast ein Pflichttitel. Alle anderen Spieler bekommt ein durchaus anschaffungswürdiges **Castlevania** mit netten Kämpfen und abwechslungsreichen Settings, doch in die Königklasse aufsteigen wird das erste 3DS-**Castlevania** nicht.

Castlevania: Mirror of Fate

Termin: 8. März 2013
Hersteller: Konami
Entwickler: MercurySteam
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Die Settings sind abwechslungsreich, doch es mangelt an Details. Manchmal gefühlte 20 Frames.

SOUND 6
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die meiste Zeit über sehr unspektakuär und kaum Tracks, die ins Ohr gehen, schade

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Anlass zur Kritik gibt die Kamera, die beim Kämpfen und Klettern Probleme bereiten kann.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Speichersystem: Checkpoints/automatisch
Unterschiedliche Charaktere und ein nettes Kampfsystem wissen zu unterhalten. Lohnenswert für Spieler, die an der Story interessiert sind.

MEHRSPIELER -
Einen Mehrspielermodus gibt es nicht. Das Abenteuer ist exklusiv nur für einzelgängerische Vampirjäger vorgesehen, die keinen Support brauchen.

PRO / CONTRA
- ✚ Mehrere Charaktere spielbar
- ✚ Stimmungsvolle Areale und Bosse
- ✚ Story wird fortgesetzt
- ✖ Kamera nicht optimal
- ✖ Oftmals fällt die Orientierung schwer
- ✖ Sound und Grafik hätten besser sein können

3DS-FAKTOR 4
Spart euch die Energie vom Akku: 3D verbessert das Spiel kaum, der Touchscreen ist nur fürs Inventar.

WERTUNG/FAZIT

81

„Die Geschichtsbücher werden schreiben: Ganz cool, aber es fehlt an Biss!“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN

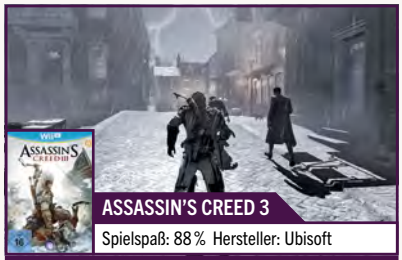
NEW SUPER MARIO BROS. U
Spielspaß: 85 % Hersteller: Nintendo

Nintendo wagt keine Experimente: Dem ersten Wii-U-Hüpfer mangelt es deutlich an Neuerungen.

–
–

–
–

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 mangelt es nur an etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Warner Interactive

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

SKYLANDERS: GIANTS
Spielspaß: 82 % Hersteller: Activision

Gutes Spiel, jetzt noch schöner: Activision liefert einen der besseren Wii-U-Starttitel ab.

Scribblenauts Unlimited
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

Die Hüter des Lichts
Spielspaß: 64 % | Hersteller: Namco Bandai

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

Warriors Orochi 3 Hyper
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Ubisoft

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

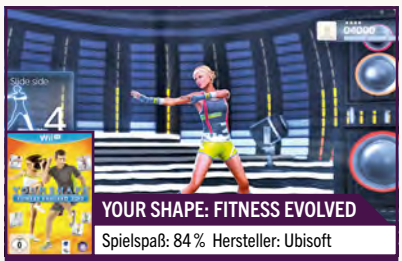
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % Hersteller: 2K Games

Ein vor allem inhaltlich brillantes Basketballspiel mit fadem Beigeschmack aufgrund der schwachen Technik.

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Hersteller: Ubisoft

GESCHICKLICHKEIT



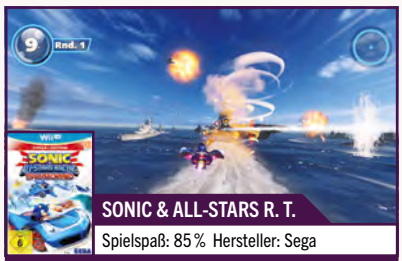
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

Just Dance 4
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SONIC & ALL-STARS R. T.
Spielspaß: 85 % Hersteller: Sega

Unterhaltsamer Fun-Racer, doch teils grobe Schnitzer bei den Battle-Arenen trüben den tollen Gesamteindruck.

–
–

–
–

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % Hersteller: Electronic Arts

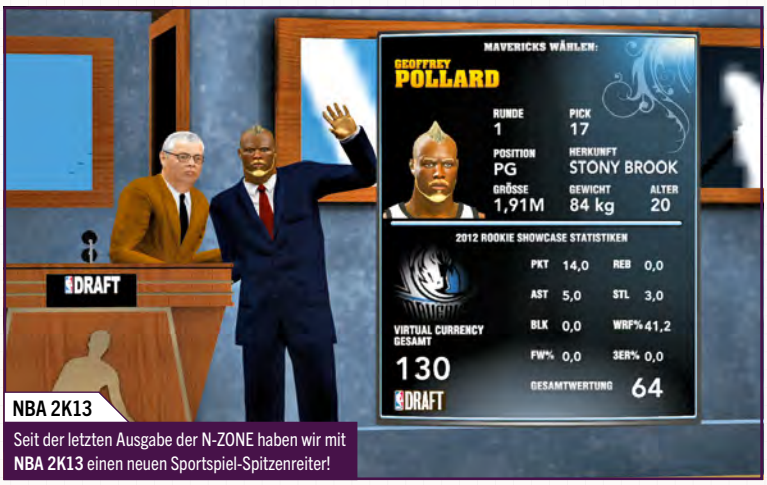
Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

–
–

–
–

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Die HD-Grafik steht **Scribblenauts Unlimited**, das Spielkonzept hat sich aber mittlerweile abgenutzt.



NBA 2K13

Seit der letzten Ausgabe der N-ZONE haben wir mit **NBA 2K13** einen neuen Sportspiel-Spitzenreiter!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Assassin's Creed 3
Spielspaß: 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Spielspaß: 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Spielspaß: 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Die Hüter des Lichts
Spielspaß: 64 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Family Party: 30 Great Games
Spielspaß: 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Funky Barn
Spielspaß: 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Just Dance 4
Spielspaß: 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Marvel Avengers
Spielspaß: 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

New Super Mario Bros. U
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Scribblenauts Unlimited
Spielspaß: 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Spielspaß: 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Spielspaß: 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Genre: Sport | Hersteller: Ubisoft

Tank! Tank! Tank!
Spielspaß: 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

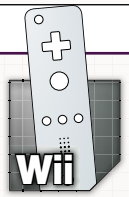
Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

Transformers Prime
Spielspaß: 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Spielspaß: 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Spielspaß: 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombieU
Spielspaß: 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft



Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Spielspaß: 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Spielspaß: 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

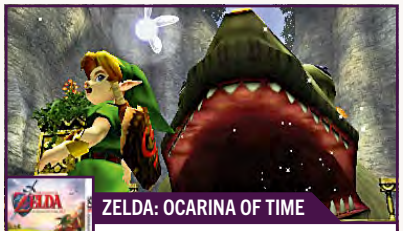
ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88% Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE



ZELDA: OCARINA OF TIME
Spielspaß: 90% Hersteller: Nintendo

Das epischste **Zelda** aller Zeiten in der zigsten Neuauflage, dafür mit schicken 3D-Effekten.

- **Super Pokémon Rumble** Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

- **Dead or Alive: Dimensions** Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

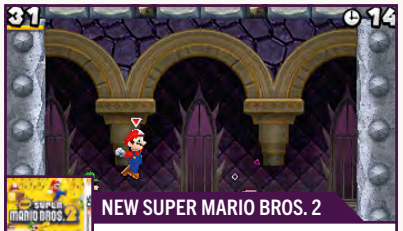
GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
Spielspaß: 88 % Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

- **Tetris** Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

- **Super Mario 3D Land** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars Racing Transformed** Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011** Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

KINGDOM HEARTS 3D DREAM DROP DISTANCE
Spielspaß: 87 % Hersteller: Square Enix

Hervorragende Grafik, toller Sound, viel Abwechslung & tolle Rollenspiel-Story – für Fans ein Muss!

- **Paper Mario: Sticker Star** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Tales of the Abyss** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Namco Bandai

SIMULATION/STRATEGIE

NINTENDOGS + CATS
Spielspaß: 80 % Hersteller: Nintendo

Erlebt die schönen Seiten der Haustierhaltung – ohne vollgehaarte Pullis, dafür mit Dauermotivation.

- **Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene, neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

- **Mario Tennis Open** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Der gute Professor hat zusammen mit seinen Freunden für gehörig frischen Denkspiel-Spaß auf dem 3DS gesorgt.

Tragbare Hall of Fame: Unsere Liste kredenzt euch stets aktuell die 50 besten Spiele für den Nintendo 3DS.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Angry Birds Trilogy
Spielspaß: 76 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Bit.Trip Saga
Spielspaß: 75 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Disney Micky Epic: Macht der Fantasie
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Disney

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star

Heroes of Ruin
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Kid Icarus: Uprising
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Spielspaß: 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Mario Kart 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Spielspaß: 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

One Piece Unlimited Cruise SP
Spielspaß: 74 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Spielspaß: 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: dtp

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Rabbids Rumble
Spielspaß: 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Spielspaß: 78 % | Genre: Jump'n'Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Resident Evil: Revelations
Spielspaß: 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Skylanders: Giants
Spielspaß: 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Skylanders: Spyro's Adventure
Spielspaß: 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie | Hersteller: Ubisoft

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Seg

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Durchgehend an der Spitze der Wii-U-Verkaufscharts: Superstar Marios HD-Debüt.

2	**NINTENDO LAND (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
3	**SKYLANDERS: GIANTS (Wii U/Wii)**	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
4	**SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
5	**ZOMBIU (Wii U)**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 84 %
6	**DARKSIDERS 2 (Wii U)**	Entwickler: Vigil Games Hersteller: THQ	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 82 %
7	**MARIO KART Wii (Wii)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94 %
8	**CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)**	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 87 %
9	**ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 88 %
10	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %

TOP 10 LESER (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Das Wii-U-Mario bleibt das Lieblingsspiel der N-ZONE-Leserschaft.

2	**MARIO KART Wii (Wii)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
3	**NINTENDO LAND (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
4	**THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93 %
5	**ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 88 %
6	**SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)**	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
7	**SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
8	**SCRIBBLENAUTS UNLIMITED (Wii U)**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/13 Spielspaß: 77 %
9	**CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)**	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 87 %
10	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U/Wii)

1 LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)
Entwickler: TT Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/13
Spielspaß: 82 %
Die Redaktion der N-ZONE tobt sich derweil auf der Wii U am liebsten in Lego City aus.

2	**MONSTER HUNTER 3 ULTMATE (Wii U)**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
3	**NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
4	**SCRIBBLENAUTS UNLIMITED**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/13 Spielspaß: 77 %
5	**ZOMBiU (Wii U)**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
6	**CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)**	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 87 %
7	**BATMAN: ARKHAM CITY ARMOURED EDITION (Wii U)**	Entwickler: Rocksteady Hersteller: WB Games	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
8	**NINTENDO LAND (Wii U)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
9	**SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
10	**ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 88 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
New Super Mario Bros. 2 dominiert weiterhin die 3DS-Verkaufscharts!

2	**MARIO KART 7 (3DS)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
4	**NEW STYLE BOUTIQUE (3DS)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: –
5	**SKYLANDERS: GIANTS (3DS)**	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 75 %
6	**PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
7	**NEW ART ACADEMY: LERNE NEUE TECHNIKEN UND TEILE …**	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 73%
8	**POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
9	**SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (3DS)**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/13 Spielspaß: 85 %
10	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 MARIO KART 7 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94 %
Dauergast auf der Spitzenposition der Lieblingsspiele der Leser: **Mario Kart 7.**

2	**NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
3	**PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 81 %
4	**SKYLANDERS: GIANTS (3DS)**	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
5	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
6	**SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (3DS)**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/13 Spielspaß: 85 %
7	**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
8	**POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
9	**KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
10	**KID ICARUS: UPRISING (3DS)**	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 LUIGI'S MANSION 2 (3DS)
Entwickler: Next Level Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/13
Spielspaß: 85 %
Derzeit das beliebteste 3DS-Spiel der Redaktion: **Luigi's Mansion 2**

2	**MARIO KART 7 (3DS)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
4	**NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
5	**PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
6	**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
7	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
8	**MARIO TENNIS OPEN (3DS)**	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
9	**POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
10	**SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (3DS)**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/13 Spielspaß: 85 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

+

– Detailgetreues Modell im Maßstab 1:28
– Geschwindigkeit über 7 km/h
– Kontrollbereich ca. 15 Meter
– Per Funk ferngesteuert: Full Function (vorwärts, rückwärts, rechts, links, Stopp)
– Front- und Rücklichter
– Aufhängung für Vorderachse
– Mit Pistolengriff-Fernsteuerung (lieferbar, solange Vorrat reicht)

FERNGESTEUERTE RENNWAGEN:

1109399	Audi grün (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109401	Mercedes silber (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
1109400	Audi silber (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109390	Mercedes schwarz (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
		1109391	Mercedes gelb (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der N-ZONE und möchte folgenden ferngesteuerten Rennwagen als Prämie:**

☐ Audi grün [1109399] ☐ Audi silber [1109400]
☐ Mercedes silber [1109401] ☐ Mercedes schwarz [1109390]
☐ Mercedes gelb [1109391]

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

863324

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist:
Bahn frei für die Neuheiten im Nintendo eShop für die Wii U und die Wii!

Heiße Rennen in Desert Ocean: Was auf dem SNES noch öde Wüste war, wurde auf dem GameCube um Ruinen einer untergegangenen Zivilisation erweitert.

Ganz schön scharf: Die Streckenführung des Klassikers bietet teilweise irrwitzig enge Nadelöhre, die euer ganzes fahrerisches Können abverlangen!

F-ZERO

1990 sorgte Nintendo für eine kleine Revolution im Rennspiel-Genre: Die flotten F-Zero-Gleiter begründeten damals die Gattung der Future-Racer und machen auch heute noch richtig Spaß!

Wie, ihr kennt **F-Zero** nicht?! Für gerade einmal 30 Cent könnt ihr hier Renn-Videospielgeschichte nachholen. **F-Zero** begründete das Genre der Future-Racer und schoss mit irrwitziger Geschwindigkeit in den Modulschacht des SNES und direkt in unsere oktanschwangeren Herzen. Die Mode-7-Grafik ermöglichte es, einfache 3D-Effekte auf dem Super Nintendo zu realisieren – für damalige Verhältnisse eine echte Hammergrafik! Auch heute noch sieht das Spiel dank Upscaling und 60-Hertz-Modus (siehe Kasten) für einen SNES-Titel super aus und wirkt selbst auf dem HD-Fernseher noch ansehnlich.

Wenige Gegner, viel Spaß

Auf futuristischen Kursen, die durch die Bank klasse und abwechslungsreich designt sind und euch in den höheren Schwierigkeitsstufen einiges abverlangen, rast ihr mit anderen Fahrern um die Wette. Von den 15 Strecken sind anfangs jedoch nur drei befahrbar. Durch Siege schaltet ihr nach und nach weitere Kurse frei, die ihr euch je nach Liga hart verdienen müsst. Für jede komplettierte Runde erhaltet ihr einen Turbo – maximal könnt ihr drei Boosts zur gleichen Zeit haben. Dadurch kommt eine kleine taktische Komponente ins Spiel. Dazu könnt ihr an unbeteiligten Fahrern, die ab und an zufällig auf der Strecke auftauchen, genauso Schaden nehmen wie an den Streckenbegrenzungen. Können ist also gefragt, denn schafft ihr es nicht, auf der Start-/Ziel-Geraden über die Reparaturstreifen zu fahren, die euch wieder flott machen, droht das Aus durch Beschädigung. Durch diese Feinheiten fesseln die Rennen auch heute noch ungemein und die Musik von Mute City muss jeder Spieler einmal gehört haben, der etwas auf sein Hobby hält. Eine dicke Empfehlung also für Solo-Spieler, zumal optional auch ohne TV auf dem Pad gespielt werden kann. Einziger Wermutstropfen: Einen Mehrspielermodus gibt es nicht. Wer sich mit lediglich drei Gegnern pro Rennen arrangieren kann, greift bedenkenlos zu. Diese 30 Cent werdet ihr nicht bereuen. Versprochen! **Sebastian Zelada**

Art: Virtual Console
Genre: Rennspiel
Entwickler: Nintendo
Termin: 21. Februar 2013
Preis: 0,30 Euro
WERTUNG 8

60 HERTZ FÜR ALLE!

Nachdem viele Spieler von der fehlenden 60-Hertz-Unterstützung der Wii-Virtual-Console-Spiele enttäuscht waren, scheint Nintendo auf der Wii U nachzubessern!

Damals auf dem SNES war es ein Ärgernis: Europäer mussten sich aufgrund des PAL-TV-Standards im Vergleich zu Japanern und Amerikanern (NTSC-Standard) oft mit langsameren Versionen der Spiele abfinden, die zudem – bei schlechter PAL-Anpassung – hässliche Balken am oberen und unteren Bildschirmrand hatten. Im Gegensatz zur Wii bringt Nintendo **F-Zero** in Originalgeschwindigkeit auf die Virtual Console der Wii U. Wir hoffen, dass das bei zukünftigen Games so bleibt, und freuen uns über Gleitrennen ohne Geschwindigkeitseinbußen!

Ready? Na ja, bereit wären wir für die 60-Hertz-Pracht schon lange gewesen, doch Nintendo ließ uns satte 23 Jahre …

… warten. Wer 1990 den echten Geschwindigkeitsrausch wollte, brauchte ein NTSC-SNES und den passenden TV.

RETRO CITY RAMPAGE

Atari, PC Engine und NES schlagen zurück! Dieses Spiel beweist, wozu Fans mit Kreativität im Blut imstande sind.

Wenn ihr schon mal einen der ersten beiden Teile der **Grand Theft Auto**-Reihe gespielt habt, werdet ihr sofort wissen, was euch in **Retro City Rampage** erwartet. Aus der Vogelperspektive steuert ihr Player (der heißt wirklich genau so) durch die Pixel-Metropole und verdient euch Credits durch sagen wir mal nicht ganz so legale Aktivitäten. 50 solcher Missionen gibt es insgesamt, hinzu kommen 30 Challenges, die es besonders in sich haben. Retro City Rampage haut hier besonders fest auf die Nostalgie-Glocke. **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Paper Boy**, **Mega Man**, **Ghostbusters II**, **Skate or Die** und **Contra** sind nur eine Handvoll der Games, die in dem Titel entweder beiläufig durch Schilder am Straßenrand erwähnt werden oder auf deren Gameplay in einer der vielen Missionen angespielt wird. Eigentlich ein Faktor, den man begrüßen sollte, doch ausgerechnet hier patzt **Retro City Rampage**. Grund hierfür ist die Steuerung, die leider nicht an die des Originals heranreicht. Da muss es dann leider die Optik richten.

Marco Cabibbo

Art: Wii-U-Download
Genre: Action
Entwickler: Vblank Entertainment
Termin: 28. Februar 2013
Preis: 1.000 Points
WERTUNG 8

Vorliebe, Ausdauer und Neugierde solltet ihr für Titel dieser Art mitbringen. Der Schwierigkeitsgrad ist happig.

Vollwertige Videosequenzen darf niemand erwarten. Erzählt wird alles mit vielen Standbildern und Textfeldern.

BALLOON FIGHT

Mit Helium kann man eine Menge Spaß haben. Ob in der Lunge oder im Ballon. Für dieses Spiel ist eher Letzteres zu empfehlen.

Ganze 26 Jahre hat **Balloon Fight** auf dem Buckel und es wurde vom NES schon auf unzählige Systeme, inklusive Game & Watch, Wii und 3DS (Botschafterprogramm), portiert. Selbst die Wii U hat mit **Balloon Trip Breeze** in **Nintendo Land** bereits eine Neuinterpretation erhalten. Wer das Prinzip noch nicht kennt: Eure Spielfigur hängt an zwei Luftballons, durch wiederholtes Drücken des A-Knopfes steigt ihr in die Luft, herunter sinkt ihr von alleine. Je nach Spielmodus müsst ihr entweder einen Parcours absolvieren oder aber andere Ballonflieger vom Himmel holen. Dabei gilt immer: Wenn ein Ballon berührt wird, platzt er. Sobald alle weg sind, ist das Spiel vorbei. Unverständlich, warum Nintendo wieder nur die PAL-Version von **Balloon Fight** veröffentlicht, die viel langsamer läuft als die NTSC-Version, die es beispielsweise auf den japanischen 3DS geschafft hat. Auch sonst ist die technische Seite des Spiels mehr als nur angestaubt. Die Grafik ist selbst für NES Verhältnisse langweilig.

Nils Birkenstock

Art: Virtual Console
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Nintendo
Termin: 23. Januar 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 6

Pixel sind schön und gut, aber **Balloon Fight** wirkt doch etwas altbackener als viele andere NES-Titel.

Wolken, spitze Hindernisse und Gegner solltet ihr umfliegen, denn sie werden euren Balloons Schaden zufügen.

Kurz erinnert

ZELDA: ORACLE OF AGES

Zwei **Zelda**-Teile, die damals für den Gameboy Color erschienen sind, kommen nun endlich für den 3DS. Die **Oracles**-Reihe besteht aus **Zelda: Oracle of Ages** und **Zelda: Oracle of Seasons**, die beide nicht unterschiedlicher sein könnten und einem dennoch das perfekte **Zelda**-Feeling bieten. In **Oracle of Ages** ist Zeitreise ein zentrales Spielelement. Das Spiel ist insgesamt mehr auf Puzzles ausgerichtet. Die Story schlägt in diesem Teil einen etwas anderen Weg ein, was sehr erfrischend ist. Es ist kein typisches **Zelda**, was es nur noch interessanter macht!

Frank Engelhardt

Art: Virtual Console • **Genre:** Adventure •
Termin: Februar 2013 • **Preis:** Nicht bekannt
WERTUNG 9

METAL SLUG 4

SNKs Actionspiel-Reihe **Metal Slug** ist einfach Kult. Der vierte Teil ist 2002 als Arcade erschienen und bietet genau das, was von ihm erwartet wird: Viele Waffen und böse Buben, auf die der Spieler schießen kann. Es hat sich nicht viel am Konzept geändert und das ist auch gut so. Die Run&Gun-Action macht einfach höllisch Spaß und ist ein toller Zeitvertreib für zwischendurch. Viel Humor und fordernde Bosskämpfe findet ihr also auch in diesem Ableger. Manchmal wollen eben auch wir Nintendo-Spieler einfach schöne Dinge kaputtmachen, wie sollte das besser gehen als mit einem **Metal Slug**-Titel?

Frank Engelhardt

Art: Virtual Console • **Genre:** Action •
Termin: 31. Januar 2013 • **Preis:** 900 Points
WERTUNG 8

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

MEGA MAN 2

Gnadenlos schwer, gnadenlos gut. Eine prima Beschreibung für den blauen Roboter.

Zum 25-jährigen Jubiläum kündigte Capcom an, nach und nach alle sechs **Mega Man**-Titel für das NES auf die Virtual Console des 3DS zu bringen, und ließ der Ankündigung auch direkt Taten folgen. Nun wurde der zweite Teil nachgeschoben, der nach wie vor einer der besten der gesamten Serie ist. Mega Man springt und schießt sich durch acht frei wählbare und abwechslungsreiche Levels, um am Ende der Stage einen Bossgegner herauszufordern. Sobald dieser besiegt ist, erhält der blaue Android eine neue Waffe, gegen die ein anderer Endgegner wiederum besonders verwundbar ist. Somit kann sich der erfahrene Spieler eine optimale Reihenfolge zurechtlegen, bis dahin vergehen aber etliche Stunden. Das Spiel bietet keinen riesigen Umfang, die Spielzeit ergibt sich durch den Schwierigkeitsgrad, der sich in den finalen Levels noch einmal steigert. Exaktes Timing und pixelgenaue Sprünge sind Pflicht, ansonsten macht ihr bei einem Fehltritt direkt Bekanntschaft mit einem Abgrund oder tödlichen Nadelfeldern. Ein Passwortsystem verhindert Schlimmeres, aber trotzdem sollte man sich auf zahlreiche Frustmomente einstellen, wenn ihr unachtsam herumlauft. Die Freude über einen endlich passierten Level entschädigt jedoch komplett auf ganzer Linie. Ganz großes Kino, das jeder kennen muss!

Nils Birkenstock

Art: 3DS Virtual Console
Genre: Jump & Run
Entwickler: Capcom
Termin: 07. Februar 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 8

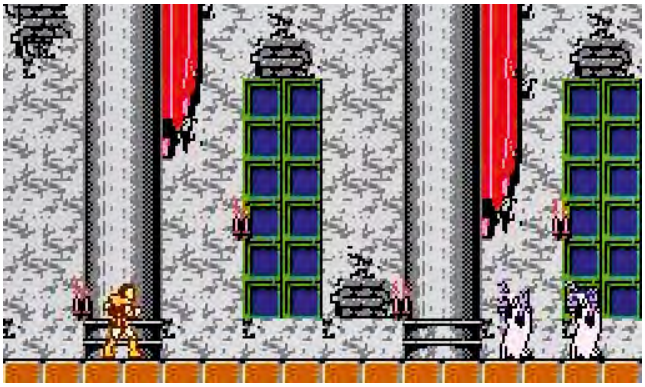
In der Stage von Bubble Man wird der Spieß umgedreht: Wer hier zu hoch springt, landet in den Dornen und verliert sofort eins seiner kostbaren Leben.

Auch die normalen Gegner reagieren auf die erbeuteten Waffen der Bossgegner unterschiedlich. Probiert jede Munitionsart sofort an ihnen aus.

CASTLEVANIA

Die Wurzel allen Übels: Passend zu unserem Retro-Special könnt ihr den ersten Teil von Konamis Serie im 3DS-Shop erwerben.

Im Jahr 1986 nahm ein Mitglied des Belmont-Clans zum ersten Mal seine Peitsche in die Hand, um damit dem Herren aller Vampire, Graf Dracula, zu Leibe zu rücken. Seitdem sind 27 Jahre vergangen und mehr als 20 weitere Titel in der Serie erschienen. An der Technik und am Geschmack der Spieler hat sich seither einiges geändert – so scheint es zumindest, wenn man das Urgestein einmal wieder in die Hand nimmt. Der Jump&Run-Klassiker hat nämlich die Eigenschaft, die sich viele Core-Gamer für Spiele der Gegenwart zurückwünschen: Er ist bockschwer. Freunde der Serie, die einen 3DS ihr Eigen nennen, haben nun die Möglichkeit, eine Reise in die Vergangenheit zu wagen, denn der alte NES-Titel ist kürzlich im 3DS eShop erschienen.



In der Eingangshalle geht es noch harmlos zu. Die Gegner lassen sich leicht kaputthauen und es gibt Kerzen, die Items beinhalten, in Hülle und Fülle.

Harte Vampirjagd

Für 4,99 Euro steuert ihr Simon Belmont durch Draculas verfallenes Schloss, peitscht euch durch Kerzenleuchter, Fledermäuse oder Medusa-Köpfe und sammelt dabei Geld und Herzen ein. Die Herausforderung liegt dabei in den alten Mechaniken: Simon kann seine Sprungrichtung nicht mitten in der Luft ändern, wie es Mario und Co. können. Wird er getroffen, wirft ihn das zurück und macht ihn für den Bruchteil einer Sekunde bewegungsunfähig. Zur richtigen Zeit die richtige Sekundärwaffe (beispielsweise Weihwasser, Wurfmesser oder Zeitstoppuhr) bereitzuhalten, kann auch über den Erfolg der Vampirjagd entscheiden. Geschicktes Ausweichen und gute Planung sind also vonnöten, will man dem Graf der Grafen im Kampf gegenüberstehen. Wer Gameplay und Bewegungsabläufe meistert, kann **Castlevania** übrigens in unter 15 Minuten durchspielen – es ist aber bis heute noch kein Meister vom Himmel gefallen.

Andreas Schultz

Art: 3DS Virtual Console
Genre: Jump & Run
Entwickler: Konami
Termin: 14. Februar 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 7

NIGHTSKY

Kugelrund durch die Finsternis: Wie so oft reicht schon minimalistische Grafik, damit ein Spiel einwandfrei funktioniert.

In **NightSky** übernehmt ihr die Rolle einer kleinen Kristallkugel und steuert diese von links nach rechts durch elf Levels, welche wiederum jeweils in 13 Areale eingeteilt sind. Oft sind Abgründe mit Schwung zu überwinden, ihr werdet allerdings hin und wieder auch mal als Flipperkugel missbraucht oder betätigt euch als kugelrunder Fahrer exotisch anmutender Flug- und Fahrzeuge. Wer den einen oder anderen Sprung über den Abgrund dann doch nicht schafft, muss sich keine Sorgen machen. Ein Absturz setzt den Spieler nämlich einfach zurück an den Anfang des Levels. Es gilt, abenteuerliche maschinelle Konstruktionen zu überlisten und für seine Zwecke einzusetzen. In einigen Arealen sind Sterne versteckt, die für Bonuslevels benötigt werden. Das Spiel überzeugt durch teils knackige Physikrätsel und versprüht durch minimalistisches Leveldesign, gepaart mit vielen schönen Locations, farbenfrohem Background und atmosphärischer Hintergrundgeräuschkulisse seinen ganz eigenen Charme. **Andreas Schultz**

Art: 3DSWare
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Nifflas
Termin: 21. Februar 2013
Preis: 9,99 Euro
WERTUNG 7

Physik ist alles: Wenn ihr Erfahrung mit Super Monkey Ball habt, wird euch die Übung von dort hier zugute kommen.

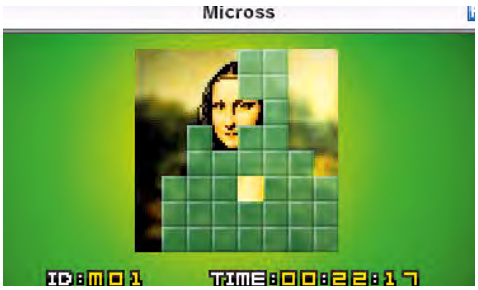
Die wohl größte optische Gemeinsamkeit weist das Spiel mit Limbo auf, ist aber weit weniger makaber.

PICROSS E2

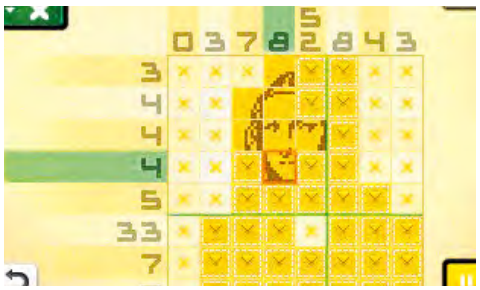
Auf so gut wie jedem System hat Nintendo seinen Rätselklassiker schon veröffentlicht. Der 3DS wird sogar zweimal beehrt.

Vor gut einem halben Jahr veröffentlichte Nintendo **Picross e**, was offenbar so erfolgreich war, dass nun eine Fortsetzung für den 3DS-Shop erscheint. Das Grundrezept von **Picross e2**, so der einfache Titel des Sequels, bleibt erhalten. In einem vor euch liegenden Bilderkreuzrätsel, das 5 x 5, 10 x 10 oder 15 x 15 Felder aufweist, ist ein Bild versteckt. Am oberen und seitlichen Rand verrät euch eine Zahl, wie viele Bilder ihr in der jeweiligen Reihe einfärben müsst. Das klingt zunächst einfach und ist fix erlernt, doch genauso schnell werden euch Rätselbilder vorgesetzt, die euch den Qualm aus den Ohren treiben werden. Zur besseren Übersicht könnt ihr Felder, bei denen ihr keine Farbe vermutet, ankreuzen. Hektik kommt nur auf, wenn ihr einen entsprechenden Spielmodus wählt, bei dem die Stoppuhr im Nacken hängt. Besonders gute Zeiten dürfen hochgeladen werden, um sich so mit anderen Spielern auf der Welt zu messen. Rätselfreunde jauchzen, dem Rest ist schnell zum Heulen zumute. **Marco Cabibbo**

Art: 3DSWare
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Poisoft
Termin: 24. Januar 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 7



Auf dem oberen Bildschirm des 3DS wird euch angezeigt, wie das fertige Bild aussieht. Nehmt das als Orientierung, …



… um beim unteren Bildschirm die richtigen Felder auszufüllen. Ihr könnt mit dem Stylus oder den Buttons spielen.

Kurz erinnert

AH! HEAVEN

Doodle Jump ohne Doodle, aber dafür stattdessen mit viel Jump. Ihr steuert in diesem vertikalen Plattformer eine spitzhaarige und Sonnenbrille tragende Seele, die einfach nur versuchen will, in den Himmel zu kommen. Je näher ihr dem Wolkenparadies kommt, desto kniffliger wird dieser Ausflug. Das ist nett inszeniert und auch wirklich gut spielbar. Leider ist **Ah! Heaven** ein recht kurzes Vergnügen und nicht wirklich eine Herausforderung für geübte Spieler. Wer also auf seinem Smartphone das Original bereits installiert hat, sollte sich das Geld lieber sparen. **Frank Engelhardt**

Art: 3DSWare • **Genre:** Jump & Run • **Termin:** 7. Februar 2013 • **Preis:** 200 Points
WERTUNG 7

SPLASH OR CRASH

Manchmal sind es die simplen Dinge, die besonders viel Spaß machen. Beispielsweise kleine Steine in einen Brunnen fallen lassen und hören, wann sie unten ankommen. **Splash or Crash** macht daraus ein komplettes Spiel und begleitet das Objekt eurer Wahl auf dem Weg nach unten. Ihr selbst müsst dafür sorgen, dass ihr den Hindernissen ausweicht und möglichst alle Boost-Felder mitnehmt. Das macht euch zwar schneller, dafür fällt die Kontrolle des Objekts wiederum schwerer. Ihr müsst also genau abwägen. Das macht kurzfristig für Online-Ranglisten Fun, nutzt sich jedoch schnell ab. **Marco Cabibbo**

Art: 3DSWare • **Genre:** Geschicklichkeit • **Termin:** 28. Februar 2013 • **Preis:** 2,99 Euro
WERTUNG 6

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community ...
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von **Scribblenauts Unlimited** diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Diesmal mit Retro-Klassikern und einer Zusammenstellung intelligenter Spielehelden! **Uwe Hönig**

VERKLÄRTE RETRO-KLASSIKER

Diese Games fühlen sich heute ganz anders an!

Was war das für eine tolle Zeit! Das Aufwachsen mit dem NES, SNES, Mega Drive oder auch N64 prägte unsere Leidenschaft für Videospiele. Wir lernten Charaktere wie Samus Aran, Link und Zelda oder auch Banjo und Kazooie kennen. Damals nutzten wir für Videospiele auch noch die Anleitungen. Auf der letzten Seite der Spielanleitungen durften Passwörter oder sonstige Notizen eingetragen werden. Außerdem zeichneten wir uns für einige Games Maps auf ein Blatt Papier. Doch viele dieser Features oder Games sind heutzutage einfach nicht mehr zeitgemäß. Bei **Metroid** auf dem NES fehlt einfach die Möglichkeit, Energietanks oder den Vorrat an Raketen aufzuladen. Stirbt die Spielfigur Samus Aran, so müsst ihr eure komplette Energie durch das Ausschalten von Gegnern wieder auffüllen. Ebenso schon fast ausgestorben sind heutzutage Game-over-Bildschirme. Damals war es ganz normal, dass in **Alex Kidd** Schluss war, nachdem die Spielfigur drei oder mehr Leben verloren hatte. Auch das N64-Hüpfspiel **Banjo-Tooie** begeisterte uns auf dem N64. Damals mochten wir die gefühlten acht Milliarden Sammelgegenstände und die Jagd nach diesen Goodies. Heutzutage ist es kaum vorstellbar, dass Spieler so viel Zeit investieren, um alle Sammelgegenstände wie Jinjos oder Federn zusammenzutragen. Online-Redakteur Maik Koch hat in diesem Special die wichtigsten Titel aus seiner Kindheit zusammengestellt, die sich damals ganz anders angefühlt haben.

METROID
Damals zeichneten wir Karten der Spielwelt und durchsuchten jeden Raum äußerst genau. Heutzutage erfahren Spieler ein extremes Backtracking und fehlende Energie- oder Raketenaufladung.

BANJO-TOOIE
Jede Menge Extras und versteckte Sammelgegenstände pflasterten die Levels des N64-Klassikers. Heute wären Spieler eher genervt von der Fülle an Items.

ZELDA 2: THE ADVENTURE OF LINK
Seinerzeit spielten wir **Zelda 2** immer und immer wieder. Wir bissen uns durch, notierten uns Fundorte von Items und lernten Tempel auswendig. Heutzutage dürften Spieler ohne einschlägige Genre-Erfahrung ziemlich hilflos dastehen.

PERFECT DARK
Gute Konsloen-Shooter gibt es nicht erst seit Perfect Dark. Auch der Offline-Koop machte jede Menge Spaß. Heute geht jedoch nichts mehr, ohne eine Steuerung mit zwei Analogsticks!

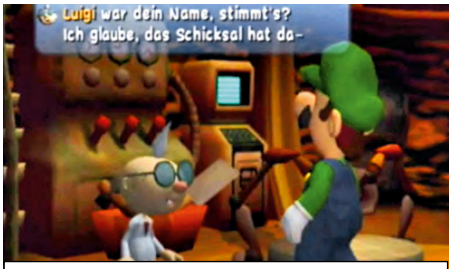
CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST
Damals liebten wir das Spiel, obwohl viele Fans das RPG-Prinzip ablehnten. Wir erforschten Wälder, Dörfer und Burgen. Oft war das Spiel aber viel zu unlogisch. So erfuhren wir von der Nintendo Hotline, dass wir uns mit einem roten Kristall vor einer Mauer drei Sekunden hinhocken mussten.

RESIDENT EVIL 4 (DT.)
Auf dem GameCube kämpften wir uns sogar durch den höchsten Schwierigkeitsgrad des Spiels. Auf die HD-Version für PS3 und Xbox 360 haben wir uns gefreut. Doch leider wurde die Steuerung nicht für den Einsatz von zwei Analogsticks optimiert.

INTELLIGENTE SPIELEHELDEN

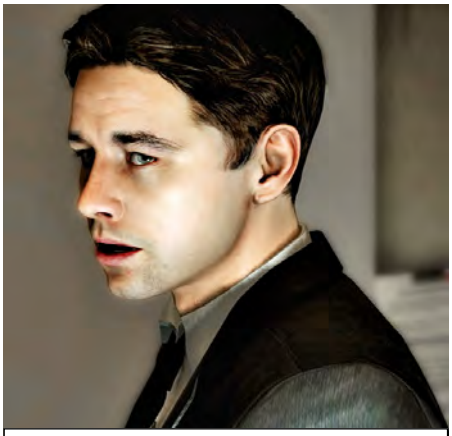
Diese Protagonisten und ihre Helfer sorgen für schlaue Spielmomente!

In **Half-Life 2** und sämtlichen Episoden spielen wir gerne mit Dr. Freeman. Er bestreitet das Abenteuer gemeinsam mit Alyx Vance und kämpft sich durch City 17. Promoviert hat Dr. Freeman übrigens am Bostoner MIT mit einer Dissertation zu Beobachtungen der Bellschen Ungleichung. Doch auch andere Videospiele bieten einige der intelligentesten Charaktere. So rätseln wir gern mit Prof. Layton durch seine Abenteuer auf dem Nintendo DS. Wir freuen uns bereits auf einen weiteren Nintendo 3DS-Ableger mit jeder Menge neuer Rätsel. Doch auch intelligente Unterstützer der Spielehelden gibt es in Videospielen zuhauf. Hierbei erwähnen wir besonders gern Dr. Light, der in den **Mega Man**-Abenteuern den Roboter mit Extras und Upgrades versorgt. In **Luigi's Mansion** vertraute Prof. I. Gidd Luigi den Staubsauger Schreckweg 08/16 an. Damit begab sich der Held auf Geisterjagd, um seinen Bruder Mario zu retten. Wen wir an dieser Stelle ebenfalls nicht vergessen dürfen, ist Guybrush Threepwood aus **Monkey Island**. Der altgediente Pirat lernte in seinen jungen Jahren jede Menge Dinge dazu. Neben Duellen per Degen in **Monkey Island** musste Guybrush auch immer wieder jede Menge knifflige Rätsel lösen. Deshalb darf der **Monkey Island**-Held in diesem Special von Online-Redakteur Maik Koch keinesfalls fehlen.



PROF. I. GIDD (LUIGI'S MANSION)
Luigi ist in einer Geistervilla auf der Suche nach seinem Bruder Mario. Dank Prof. I. Gidds Erfindung, dem Schreckweg 08/16, schnappt sich Luigi die Gespenster.

PROF. LAYTON (LAYTON-SERIE)
Professor Layton hat in seiner Karriere bereits unzählige Kopfnüsse mit seinem Gehilfen Luke gelöst. Im Herbst geht das Rätselraten auf dem 3DS weiter!

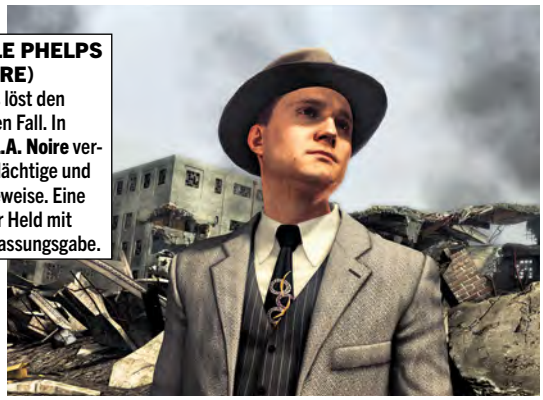


NORMAN JAYDEN (HEAVY RAIN)
Im Spiel soll der mysteriöse Origami-Killer geschnappt werden. Aufgrund seiner Profiler-Ausbildung ist Norman Jayden der richtige Mann für diese Aufgabe!

GUYBRUSH THREEPWOOD (MONKEY ISLAND)
Dieser Mann darf hier nicht fehlen. Neben beeindruckenden Skills mit dem Degen glänzt Guybrush auch mit coolen Fähigkeiten im Lösen von Rätseln.

TESTSUBJEKTE (PORTAL-SERIE)
Egal ob **Portal** oder **Portal 2**, die Testsubjekte werden von GLaDOS ordentlich herausgefordert. Deshalb gehören die **Portal**-Helden auch in dieses Special.

DET. COLE PHELPS (L.A. NOIRE)
Cole Phelps löst den Fall auf jeden Fall. In Rockstars **L.A. Noire** verhört er Verdächtige und sammelt Beweise. Eine intelligenter Held mit großer Auffassungsgabe.



HAGANE

Es gibt sie auf jedem System: Spiele, die aufgrund ihrer hohen Qualität einen weitaus höheren Bekanntheitsgrad verdient hätten. Hagane ist ein Musterbeispiel hierfür.

Auch wenn es durch den Beinamen so klingt, als sei der Titel der finale Part einer Trilogie, ist dies nicht der Fall: **Hagane: The Final Conflict** ist ein für sich selbst stehendes Spiel ohne Prequel oder Fortsetzung. Eine Tatsache, die man bedauert, sobald man das Modul mal in seine Konsole gesteckt hat. 1994 für das Super Famicom erschienen, kam **Hagane** ein Jahr später auch in den USA und Europa raus. Die Stückzahlen waren sehr knapp bemessen, in Amerika gab es das Spiel nur bei der Videotheken-Kette Blockbuster Movie zu kaufen. Einer der Gründe, warum **Hagane** heute selten bzw. ziemlich teuer zu bekommen ist.

Bockschwere Ninja-Hommage

Spielerisch angelehnt an Sidescroller wie **Ninja Gaiden** für das NES, steuert ihr den gleichnamigen Cyborg-Ninja durch Levels, die klassische, japanische Architektur und Steampunk-Setting in sich vereinen. Derer gibt es zwar nur fünf Stück, aufgeteilt in mehrere Parts (1-1, 1-2 usw.), doch der extrem hohe Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, dass ihr mit denen lange beschäftigt seid. Zudem gibt es auch keine Speicherfunktion. Wenn euch der Game-Over-Bildschirm entgegenflimmert, dürft ihr noch einmal von vorne beginnen.

Nichts für Geizhälse

Der zweite Grund für den hohen Preis, den ein **Hagane** heute erzielt, ist die enorm hohe Qualität des Spiels. Technisch ist es eine echte Augenweide und sowohl optisch als auch spielerisch wird sehr viel Abwechslung geboten. Mit der größte Pluspunkt ist jedoch die famose Steuerung, mit der ihr Hagane durch das Spiel bugsiert. Trotz seiner wahrscheinlich tonnenschweren Cyber-Rüstung ist der Ninja extrem mobil und kann auf ein großes Spektrum an Bewegungen und Ausweichmanövern zurückgreifen, welche dank einer sauberen Bedienung leicht von der Hand gehen. Daher ein Appell an alle, die den hohen Preis nicht scheuen: Kaufen! **Hagane** gehört definitiv zu den besten Games für das SNES.

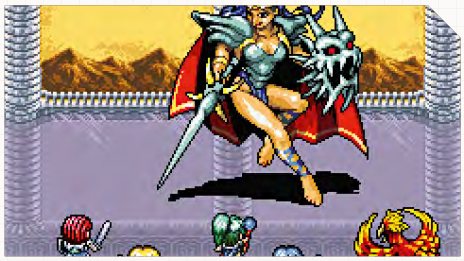
Marco Cabibbo

Mit Ninja-Flips und vielen Extrawaffen ab durch die Mitte. Hagane ist im Grunde das Update für alle, die ein Ninja Gaiden auf dem SNES zocken wollen.

Hat man es durch die ohnehin schon beinharten Levels geschafft, warten am Ende noch fiese Bosse. Die sind, wie auch der Rest des Games, fabelhaft inszeniert.

TOPS & FLOPS

Diese RPG-Klassiker sind allesamt genial. Doch welche davon sind gut gealtert und an welchen hat der Zahn der Zeit genagt?



LUFIA

Eigentlich unter dem Namen **Lufia II: Rise of the Sinistrals** als zweiter Teil der Serie bekannt, wurde das Spiel hierzuland einfach als **Lufia** vermarktet und erschien, wie fast alle großen RPGs, als Bundle mit einem Spieleberater. Doch selbst ohne den konnte man mit dem rundenbasierten Kampfsystem, den kniffligen Rätseln und der guten Story leicht seinen Spaß haben. Das geht auch heute noch problemlos. Und wer beim Abspann keine Tränen vergießt, der hat keine Seele.

SHADOWRUN

Thematisch ebenso dem Cyberpunk-Genre zuzuordnen wie **Hagane** (siehe links), ist **Shadowrun** als Echtzeit-RPG weit weniger actionreich in Szene gesetzt, bietet dafür aber eine stimmig umgesetzte Spielwelt, die der Vorlage mit dem gleichen Namen alle Ehre macht. Besonders der Soundtrack des Spiels ist allerfeinst komponierte 16-Bit-Musik. Leider fällt die Orientierung in **Shadowrun** nicht leicht. Häufig weiß man nie genau, wo man eigentlich hin muss. Gerade dann, wenn man länger nicht gespielt hat und dann seinen Spielstand lädt. Einen weiteren Kritikpunkt stellt die unübersichtliche Menüführung dar.

SECRET OF MANA

Was? Eines der besten Action-RPGs, die man für das Super Nintendo kriegen kann, bekommt einen roten Pfeil? Und das, obwohl Charakterdesign, Grafik und Sound auch nach knapp zwei Jahrzehnten immer noch überzeugen können? Das konnte man doch sogar zu dritt spielen! Genau, und gerade hier zeigen sich Schwächen, die man damals übersehen konnte. Sobald ein Spieler das Ringmenü öffnete, mussten die beiden Teamkollegen warten.Speziell dann sehr ärgerlich, wenn die Koboldin ihre Angriffszauber einsetzte, welche einen so hohen Schaden verursachten, dass man bei Bosskämpfen eigentlich nur zuschauen konnte.

BREATH OF FIRE 2

Jammerschade: Da hat Capcom schon mal eine ehrwürdige und erfolgreiche RPG-Serie und lässt sie seit Jahren unbenutzt im Regal stehen. Wahrscheinlich müssten die heute bei Capcom arbeitenden Entwickler einfach mal wieder das Modul von **Breath of Fire 2** in die Konsole stecken, um zu merken, was für einen Schatz sie da haben. Beißt man sich durch den von Anfang an hohen Schwierigkeitsgrad durch, belohnt einen das Spiel mit einem sehr guten Kampfsystem, das euch die Möglichkeit bietet, eine Vielzahl verschiedenster Charaktere einzusetzen, sollte einer eurer Streiter im gerade laufenden Geplänkel zu Boden gehen.

CHRONO TRIGGER

Lange Zeit wusste Europa so gut wie nichts über **Chrono Trigger,** da das Spiel auf unserem Kontinent erst 2009 offiziell für den DS erschien. Am hohen Wiederspielwert hat sich in all den Jahren nichts geändert. Immer noch weiß das Setting mit seinen unterschiedlichen Zeitepochen und der erwachsenen Thematik zu fesseln, immer noch könnt ihr Gegner jederzeit sehen und ihnen aus dem Weg gehen oder sie im ATB-System bekämpfen. Verschiedene Abspänne, von todtraurig bis wunderschön episch, sorgen dann noch dafür, dass ihr **Chrono Trigger** mehrmals im Leben angehen könnt.

Viele Gegner sind um einiges größer als ihr. Doch das wird euch nicht vom Ziel abhalten.

CYBERNATOR

SNES Alle Mann in die Mechs!

Super Probotector kennt jeder SNES-Besitzer. Immerhin gehört das Spiel, auch in der optisch leicht angepassten Version für europäische Spieler, zu den absoluten Spitzentiteln für das System. Auf weitaus weniger Popularität kann da **Cybernator** zurückgreifen. Das Spielprinzip ist im Grunde das gleiche, mit der Ausnahme, dass ihr im Cockpit einer zweibeinigen Kampfmaschine sitzt und die Levels aus mehreren Ebenen bestehen, auf denen ihr euch bewegen könnt. Es geht also auch mal hoch hinaus oder weit nach unten. Maschinenkanone und Fausthieb sind zu Beginn die einzigen Waffen, die euch zur Verfügung stehen, doch mit versteckten Upgrades werden daraus schnell sehr fette Laser, Napalm-Angriffe oder Lenkraketen. Neben neuen Waffen müsst ihr zudem darauf achten, Nebenmissionen innerhalb der Levels zu erfüllen, sonst müsst ihr befürchten, euch den schlechten Abspann ansehen zu müssen. Technisch ist der Titel nicht zu verachten, nur die Explosionseffekte sind ein wenig zu grobkörnig geraten. Und einen Modus für zwei Spieler gleichzeitig vermisst man auch nach 20 Jahren noch schmerzlich. **Marco Cabibbo**

MARCO MEINT: „Als großer Fan von Franchises wie **Gundam** oder **Transformers** sagt mir alles mit Kampfrobotern schon aus Prinzip zu. **Cybernator** bildet hier keine Ausnahme und landet seit zwei Dekaden immer wieder gerne im Modulschacht meines SNES. Wie alle Vertreter seines Genres ist das Teil verdammt kurzweilig und kann mit ordentlicher Technik punkten. Wenn ihr jetzt Interesse im Daumen verspürt: **Cybernator** ist für 800 Points für die Virtual Console (Wii) erhältlich."

Eure Kampfmaschine ist auch für den Konflikt in einem Asteroidenfeld bestens gewappnet.

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

DIE N64-RIVALEN

Die Veröffentlichung der PlayStation bescherte Sony einen erfolgreichen Start im Konsolenmarkt, während Nintendo und Sega den neuen Konkurrenten unterschätzten.

PLAYSTATION

Hersteller: Sony
Veröffentlichung: 1995 (PAL)
Hauptprozessor:
MIPS-R3000A-kompatible
32-Bit-RISC-CPU
Taktfrequenz: 33,8688 MHz
RAM: 1,5 MByte (Main)
1 MByte (Video)
512 KByte (Audio)
512 KByte (ROM)
32 KByte (CD-Puffer)

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

N-ZONE 05/12	Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12	Das Super Nintendo
N-ZONE 07/12	Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12	Der Virtual Boy
N-ZONE 09/12	Der Game Boy
N-ZONE 10/12	Der Game Boy Color
N-ZONE 11/12	Der Game Boy Advance
N-ZONE 12/12	Das Pokémon mini
N-ZONE 01/13	Der GameCube
N-ZONE 02/13	Die NES-Rivalen (Master System, PC Engine)
N-ZONE 03/13	Die SNES-Rivalen (Mega Drive, Neo Geo)
N-ZONE 04/13	**Die N64-Rivalen (Saturn, PlayStation)**
N-ZONE 05/13	Die GameCube-Rivalen (PlayStation 2, Dreamcast, Xbox)

SATURN

Hersteller: Sega
Veröffentlichung: 1995 (PAL)
Hauptprozessor: 2x Hitachi
SH-2 (32-Bit RISC)
Taktfrequenz: 2x 28,6 MHz
RAM: 2 MByte (Main)
1,5 MByte (Video)
512 KByte (Audio)
512 KByte (CD-Puffer)
32 KByte (Battery)

Mitte der 1990er-Jahre hätte wohl kaum jemand vermutet, dass sich die Marke PlayStation zu einer nicht mehr wegzudenkenden Größe auf dem Videospielmarkt mausern würde. Schließlich verfügte Hersteller Sony zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung in Japan (1994) kaum über Erfahrung mit dem Thema Konsolen und Videospiele. Lediglich der Sony-Mitarbeiter Ken Kutaragi (heutzutage liebevoll als Vater der PlayStation betitelt) erarbeitete sich zusammen mit einem Team von Spezialisten nützliches Fachwissen zur Prototypen-Entwicklung einer Hardware-Erweiterung (im Prinzip ein mit Co-Prozessoren vollgestopftes CD-Laufwerk, Codename „Play Station“) für das Super Nintendo Entertainment System. Nintendo und Sony vereinbarten eine dementsprechende Zusammenarbeit und der Prototyp wurde im Sommer 1991 während der Consumer Electronics Show in Chicago, Illinois tatsächlich einer Öffentlichkeit präsentiert. Jedoch brach Nintendo einen Tag später die Zusammenarbeit mit Sony ab, da keine vernünftige Vereinbarung über die Aufteilung späterer Gewinne getroffen werden konnte. Fast im gleichen Atemzug kündigte Nintendo an, mit Philips zwecks einer gleich gelagerten SNES-Erweiterung (wiederum ein CD-ROM-Laufwerk, Codename „SNES-CD“) zusammenzuarbeiten. Wenig später wurde auch dieses Abkommen gekündigt und Nintendo kümmerte sich in den folgenden Jahren lieber um die Entwicklung von althergebrachter Konsolentechnik, mit der man sich bestens auskannte: eine modulgestützte Hardware, später bekannt als N64.

Das Blatt wendet sich

Derweil kochte der damalige Sony-Präsident Norio Ohga vor lauter Wut fast über und versammelte die führenden Köpfe des Unternehmens. Es wurde nach einer Möglichkeit gesucht, sich für das entwürdigende Geschäftsgebaren von Nintendo zu revanchieren. Nach langem Hin

Mit **Metal Gear Solid** wurde auf der PlayStation ein Meilenstein der Videospielgeschichte mit einer aufwendig inszenierten Hintergrundgeschichte veröffentlicht.

Dank einer hervorragenden Steuerung und klasse Grafik sorgte die Saturn-Umsetzung des Spielhallenhits **Sega Rally Championship** für ungetrübten Racing-Spaß!

Das atmosphärische Rollenspiel **Shining The Holy Ark** für die glücklose Saturn-Konsole zählt unter Fans immer noch zu einem der allerbesten Genrevertreter.

Die Umsetzung der Arcade-Version von **Tekken 3** war auf der PlayStation ein technisches Meisterwerk mit hoch aufgelöster Hammergrafik, die nur etwas flimmerte.

und Her beschloss Sony, eine eigene Konsole auf Basis der bisher gewonnenen Erkenntnisse zu entwickeln. Was letztendlich dabei herauskam, wissen wir alle genau, denn dank CD-Laufwerk, einem flotten Hauptprozessor, Sonys gekonntem Marketing und nicht zuletzt aufgrund äußerst cooler Spiele wurde die erste PlayStation zu einem Riesenerfolg. Die weltweiten Absätze machten die PlayStation zur meistverkauften Konsole und Nintendo musste den Verlust der Marktführung in diesem Segment hinnehmen. Nur die PlayStation 2 konnte dieses Ergebnis noch übertrumpfen und steht bis heute auf dem ersten Platz der meistverkauften Konsolen (weltweit wurden über 150 Millionen PS2-Konsolen abgesetzt). Natürlich köchelte auch Sega wieder an einem schmackhaften Süppchen für Konsolen-Fans und entwickelte nach dem Mega Drive und den weitgehend gefloppten Hardware-Erweiterungen Mega-CD und 32X eine neue vielversprechende Maschine.

Module oder doch lieber CDs?

Die Konsole wurde schließlich Ende 1994 in Japan veröffentlicht, doch im Vorfeld gab es extreme Probleme zu bewältigen. Sega war drauf und dran, den gleichen Fehler wie Nintendo zu machen. Man setzte wieder auf teure Module als Medium für Spiele, denn am 8. Januar 1994 forderte der damalige Sega-CEO Hayao Nakayama, dass bis Weihnachten desselben Jahres eine modulgestützte 32-Bit-Kosole von Sega in den Händlerregalen stehen müsse. Nachdem im gleichen Jahr die Spezifikationen der Sony PlayStation bekannt wurden, musste Sega schnell handeln und wichtige Details an der kommenden Sega-Konsole abändern. Als Erstes wurde die Modultechnik über Bord geworfen und ein CD-Laufwerk eingeplant. Die fertige Konsole wurde schließlich unter dem Namen Sega Saturn vermarktet, jedoch machten die Hardware-Designer einen Fehler, der sich erst später als gravierend herausstellte. Es wurde versäumt, eine Hardware-Dekompression für MPEG-Videos einzubauen. So sahen die damals immer beliebter werdenden, vorberechneten Zwischensequenzen auf dem Saturn recht schäbig aus! Ganz im Gegensatz zur PlayStation, die Filmsequenzen in guter Qualität darstellen konnte. Zwei weitere Probleme sorgten bei der Saturn-Konsole für zusätzlichen Ärger, wodurch der im Grunde hochwertigen Hardware ein größerer Erfolg nicht vergönnt war: Sega integrierte einen zweiten gleichwertigen Hauptprozessor, was viele Spiele-Entwickler in den Wahnsinn trieb. Die Konsole musste nämlich in komplizierter Maschinensprache (Assembler) programmiert werden und Sega stellte Drittherstellern zunächst keine Bibliotheken mit vorgefertigten Programmbausteinen zur Verfügung. Außerdem war das miserable Marketing auch daran beteiligt, dass weltweit nur etwa 10 Millionen Saturn-Konsolen verkauft werden konnten.

Uwe Hönig

Ab dieser Ausgabe werfen wir regelmäßig einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie hat sich Nintendo und auch die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert fortan monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

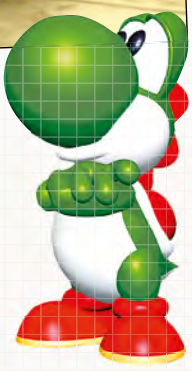
Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 04/1998

64 OOZUMO (N64)

TUROK 2 (N64)

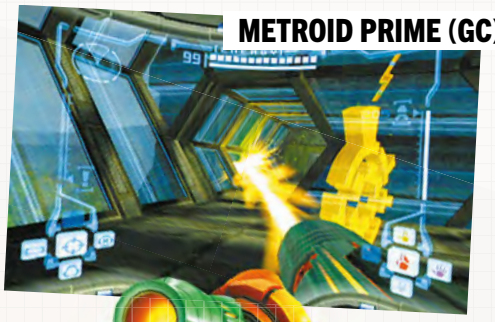
YOSHI'S STORY (N64)



Das schicke Cover der Ausgabe 04/1998 der N-ZONE wurde von **Turok 2** geziert – obendrauf bekamen die Leser ein Bügelbild mit dem Krieger drauf sowie ein **Mystical Ninja**-Poster spendiert. Eine kleine Premiere: Erstmals war ein Spiel, das nicht aus dem Hause Nintendo oder Rare kam, die Titelseite des Magazins abgebildet! **Turok 2** war damals aufgrund der dank des Expansion Packs hohen Auflösung eine kleine Sensation, der damals schon oft beklagte Nebel in den meisten N64-Spielen sollte dadurch der Vergangenheit angehören. Letztendlich war das dann auch der Fall, dafür ging die Framerate beim Spielen so richtig in den Keller. Test-Highlights der N-ZONE vor 15 Jahren waren **Yoshi's Story** für das N64 (84 %) und **1080° Snowboarding** (ebenfalls N64), das als Importtest mit beachtlichen 86 % dieselbe Wertung wie das legendäre **Wave Race 64** absahnen konnte. Weniger gute Wertungen gab's mit 41 % im Import-Test für **Tamagotchi World** auf dem N64.

AUSGABE 04/2003

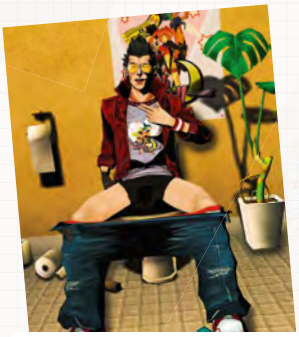
Vor 10 Jahren war **Metroid Prime** für den GameCube das große Titelthema der N-ZONE 04/2003 – auf sechs Seiten testete der ehemalige N-ZONE-Redakteur Fabian Sluga den Nintendo-Hit mit sagenhaften 94 % Einzelspielerwertung. Damit nicht genug: Hinzu kamen zwölf Seiten Komplettlösung für den Ausnahmetitel. Und noch ein GameCube-Titel konnte zurecht eine Traumwertung von 90 % einfahren; **Phantasy Star Online** zog die Spieler jahrelang in seinen Bann und demonstrierte eindrucksvoll die Online-Features des Nintendo-Würfels. Besonders spannend ist die große GameCube-Reportage, in der die Chancen und Zukunft der Konsole kritisch diskutiert wurden. Als Heilsbringer entpuppte sich einmal mehr Zelda-Link, der mit **The Legend of Zelda: The Wind Waker** für gute Verkaufszahlen sorgte. Ob der HD-Fassung zehn Jahre später wohl Ähnliches gelingen mag? Mit **Zelda: A Link to the Past/ The four Swords** sahnte ein GBA-Zelda im Test satte 91 % Prozent ab.



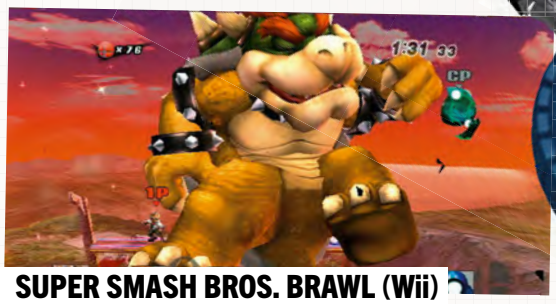
METROID PRIME (GC)

PHANATSY STAR ONLINE (GC)

AUSGABE 04/2008



NO MORE HEROES (Wii)



SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii)

Vor 5 Jahren gab Nintendo auf der Wii so richtig Gas – binnen kürzester Zeit erscheinen **Mario Kart Wii** und **Super Smash Bros. Brawl** für die Nintendo-Heimkonsole. Letzteres erreichte im Import-Test unglaubliche 94 %, zu **Mario Kart**, das in der Folge-Ausgabe getestet wurde, lieferte N-ZONE-Legende Christoph Kraus einen spannenden Vorschau-Bericht. Eigens für den Test von **Smash Bros. Brawl** hatte die Redaktion Besuch von zwei Lesern, die sich schon vorab in dem Hit ordentlich verkloppen durften. Der Testteil hatte es auch über die spaßige Nintendo-Prügelei hinaus in sich: Suda 51s abgefahrenes **No More Heroes** für die Wii schlich sich trotz einiger Macken dank der genial-schrägen Aufmachung in die Herzen der Redaktion, mit **Bully: Die Ehrenrunde** der **GTA**-Macher zeigte Rockstar Games, wie eine vernünftige Portierung auszusehen hat!

CASTLEVANIA

Facettenreiches Urgestein: Die erfolgreichste Videospiel-Vampirhatz ist gleichzeitig die erfolgloseste, weil Dracula einfach nicht klein beigeben will. Was ist dran an Castlevania?

Ein Fluch geht um auf Konsolen. Ein Fluch namens Castlevania, von dem es anscheinend keine Erlösung gibt. Genauso wie Graf Dracula immer wieder von Neuem aufersteht, um die Welt zu versklaven, gibt es immer wieder einen neuen Teil der Serie, der Spieler und Fans weltweit in ihren magischen Bann zieht und sich in deren Unterbewusstsein brennt. Mittlerweile gehört **Castlevania** zu den dienstältesten Serien, die Konami in seinem Repertoire hat. Eine Tatsache, die sich der Hersteller aus Japan vor vielen Jahren bestimmt nicht träumen ließ.

DER ERSTE PFLOCK

Wir schreiben das Jahr 1986. Das NES befindet sich in der Blüte seiner Jahre und bringt jede Menge Spiele hervor, die später einmal als Klassiker und zugleich als Wegbereiter einer ganzen Serie fungieren werden. Eines davon ist **Castlevania**, das sich offensichtlich dem Horror-Genre verschrieben hat. Als Vampirjäger Simon Belmont ist es eure heilige Mission, den Fürst der Finsternis und seine Monsterlegionen zur Strecke zu bringen. Auf dem Weg durch das Schloss begegnet Simon vielen Kreaturen, die in klassischen Horrorfilmen zu finden sind. Neben Frankensteins Monster sind auch die Mumie, Medusa und andere Monster in Draculas Schloss versammelt. Um gegen die Heerscharen gewappnet zu sein, sammelt Simon Upgrades für seine Peitsche und Sonderwaffen wie Wurfaxt oder Weihwasser ein, welche den Kampf erleichtern. Vom großen Erfolg überwältigt, schob Konami schnell zwei Fortsetzungen hinterher, die als Sequel bzw. Prequel dienten. Während **Castlevania II: Simon's Quest** mit ambitionierten, aber nicht optimal umgesetzten Features (Tag-und-Nacht-Wechsel, RPG-System, Städte mit Quests) scheiterte, besann sich **Castlevania III: Dracula's Curse**

Dracula's Curse bot als erstes Spiel der Serie mehrere Figuren, zwischen denen ihr wählen dürft. Nach wie vor ein sehr spielenswertes Castlevania.

Audiovisuell überragend, astrein spielbar und dabei sehr fordernd: Castlevania IV muss und sollte von jedem gespielt werden, der sich mit Videospielen beschäftigt.

ZU GRABE GETRAGEN

Da dreht sich Dracula im Sarg herum: Obwohl die Castlevania-Serie tolle Spiele hervorgebracht hat, konnten nicht alle davon wirklich überzeugen. Hier eine Auswahl der schlimmsten Aussetzer in zufälliger Reihenfolge.

CASTLEVANIA: JUDGMENT
Gekämpft wurde in **Castlevania** ja schon immer, bei Judgment konnte man das ab sofort auch gegeneinander mit einer Vielzahl an bekannten Figuren. Leider krankte das Wii-exklusive Spiel an einer grauenhaften Bedienung und passabler Grafik.

CASTLEVANIA: THE ADVENTURE
Natürlich musste auch der Game Boy mit einer eigenen Vampirjagd beglückt werden. Die Qualität von **The Adventure** litt jedoch an zwei fatalen Kritikpunkten. Zum einen war es extrem kurz und das Tempo des Helden noch mal eine Spur langsamer als bei seinen Konsolen-Kollegen.

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST
Seiner Zeit voraus und noch nicht ganz ausgereift. So lässt sich **Simon's Quest** treffend beschreiben. Viele Rätsel in dem Spiel ließen sich ohne Hilfe kaum bewältigen, die englische Übersetzung war stellenweise einfach falsch und die Bossgegner viel zu leicht zu bezwingen.

PACHISLOT AKUMAJO DRACULA
Nicht wirklich ein typisches **Castlevania** und auch nicht wirklich ein schlechtes Spiel: In dem Pachinko-Automaten folgt ihr der Story von Trevor Belmont, die nur durch Zwischensequenzen erzählt wird. Dafür müsst ihr dem Automaten jedoch genügend silberne Kugeln entlocken.

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS
Für das N64 erschien neben **Legacy of Darkness** auch das ganz simpel betitelte **Castlevania**. Beide Spiele litten an den gleichen Fehlern: Katastrophale Steuerung und Kameraführung, langweilige Musikuntermalung sowie Rätseleinlagen, die niemand wirklich so genau nachvollziehen konnte.

wieder auf seine Wurzeln. Die Sidescroller-Action stand also wieder im Mittelpunkt, perfektioniert mit unterschiedlichen Routen durchs Schloss sowie vier verschiedenen Charakteren, die man spielen konnte. Darunter auch Alucard, der in späteren Teilen eine wichtige Rolle einnahm.

ALLES WIRD BESSER

Wie so manch anderes Spiel auf dem Super Nintendo auch war **Super Castlevania IV**, welches 1991 erschien, im Grunde nur ein Remake des ersten Teils. Neben der gut ausgenutzten Hardware-Power stach **Super Castlevania IV** durch seine verbesserte Steuerung hervor. Simon war nun in der Lage, mit seiner Peitsche in jede beliebige Richtung zu schlagen. Eine Option, die im nächsten Teil namens **Castlevania: Dracula X** nicht mehr mit dabei war. Mit dem 1994 für das Mega Drive erschienenen **Castlevania: Bloodlines** zeichnete sich langsam eine Teilung der Serie ab, da das N64 und die PlayStation in den Startlöchern standen. Wer bei Nintendo blieb, bekam die ersten 3D-Castlevanias wie zum Beispiel **Legacy of Darkness**, die leider unter den typischen Kinderkrankheiten früher 3D-Konsolentitel wie einer lausigen Kamera und Steuerung zu leiden hatten. Sonys Erstling hingegen offenbarte mit **Symphony of the Night** den ersten Teil einer Reihe von Spielen, die fortan als Metroidvania bekannt sein würden. Die Erkundung von Draculas Schloss verlief nicht mehr schnurgerade von A nach B, sondern überließ es dem Spieler selbst, sich einen Weg durch die Festung zu bahnen und seinen Charakter Alucard durch das Besiegen von Monstern aufzustufen. Gepaart mit den alten Stärken der Serie, was Sound und Steuerung anbelangt, ist es kein Wunder, dass viele Spieler **Symphony of the Night** als eines der besten Castlevanias betrachten.

DIE GROSSE SPALTUNG

Fortan hatten Spieler die Auswahl zwischen zwei spielerisch sehr unterschiedlichen **Castlevanias**. Für PS2 kamen Titel wie **Lament of Innocence** oder **Curse of Darkness**, welche sich stark an Titeln wie **Devil May Cry** orientierten und daher auf 3D-Action setzten. Wer stattdessen im Lager von Nintendo verweilte, hatte Zugriff auf die gerade erwähnten Metroidvanias, die der Sidescroll-Schiene treu blieben. An der Auswahl von Spielen mangelte es fürwahr nicht. **Harmony of Dissonance**, **Aria of Sorrow**, **Circle of the Moon**, **Portrait of Ruin** oder **Order of Ecclesia** sind nur einige davon. Auffallend ist hier, dass die Belmont-Familie nicht mehr exklusiv für die Vampirjagd verantwortlich war, sondern eine Menge anderer Figuren sich dem Kreuzzug und der damit verbundenen Storyline anschlossen. Letztere erfuhr mit dem bislang letzten großen **Castlevania** namens **Lords of Shadow** einen Reboot, wie er in den vergangenen Jahren bei vielen altehrwürdigen Serien vollzogen wurde. Erneut erinnern viele Elemente im Spiel an andere Serien wie **Shadow of the Colossus**, denn auch bei **Lords of Shadow** müssen die enorm großen Monster erklommen werden, um sie zur Strecke zu bringen. Das offizielle **Sequel Mirror of Fate**, welches wir auf Seite 60 testen, folgt hingegen wieder dem klassischen Prinzip und bringt eine Prise **Symphony of the Night** mit. Manche Dinge erheben sich halt immer wieder aus ihrem Sarg. Mal schauen, in welches NextGen-System Dracula seine Beißer als Nächstes versenkt.

Marco Cabibbo

Für GB Advance und DS erschienen jede Menge Castlevanias.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

3DS Alle Charaktere freischalten

Euer Mii	Gewinne alle fünf normalen Grand Prix Cups.
AGES (Dreamcast VMU)	Im World Tour Mode: Superstar Showdown müsst ihr Ranger Rush (Sprint) gewinnen. Dann nur noch 165 Sterne ausgeben.
Alex Kidd (Alex Kidd in Miracle World)	Ist als Geschenk bereits am 25. Dezember 2012 freigeschaltet worden
Amigo (Samba de Amigo)	Im World Tour Mode: Sunshine Coast müsst ihr Studio Scrapes (Versus) gewinnen. Amigo kostet dann nur mickrige acht Sterne.
Danica Patrick (Stewart-Haas Racing)	Im World Tour Mode: Frozen Valley müsst ihr Pirate Plunder (Rennen) für euch entscheiden. Danach kostet euch die Dame nur 16 Sterne.
Doctor Eggman (Sonic the Hedgehog)	Gewinnt alle fünf Grand Prix Mirror Cups (erhaltet ihr, wenn ihr die regulären Cups durchspielt).
Gilius Thunderhead (Golden Axe)	Im World Tour Mode: Moonlight Park müsst ihr Molten Mayhem (Ring Race) gewinnen. Danach steht er für 120 Sterne zur Verfügung.
Gum (Jet Set Radio)	Im World Tour Mode: Moonlight Park muss Jet Set Jaunt (Boost Challenge) gewonnen werden. Danach nur noch 105 Sterne überweisen.
Joe Musashi (Shinobi)	Im World Tour Mode: Twilight Engine müsst ihr den Shinobi Showdown (Versus) gewinnen. Danach könnt ihr ihn für 85 Sterne kaufen.
Nights (Nights into Dreams)	Im World Tour Mode: Scorching Skies müsst ihr Carrier Crisis (Sprint) gewinnen. Für 80 Sterne gehört Nights dann euch.
Pudding (Space Channel 5)	Im World Tour Mode: Twilight Engine müsst ihr Hatcher Hustle (Sprint) gewinnen. Das süße Ding kostet euch nur 50 Sterne.
Reala (Nights into Dreams)	Im World Tour Mode: Superstar Showdown ist ein Sieg im Nightmare Meander (Ring Race) nötig. Danach werden 160 Sterne von euch verlangt.
Shadow the Hedgehog (Sonic Adventure 2)	Im World Tour Mode: Frozen Valley müsst ihr den Seaside Scrap (Versus) gewinnen. Shadow gesellt sich für 35 Sterne zu euch.
Vyse (Skies of Arcadia)	Im World Tour Mode: Scorching Skies müssen die Rogue Rings (Ring Race) absolviert werden. Danach gehört der RPG-Veteran für 30 Sterne euch.

RETRO CITY RAMPAGE

Wii U Einfach mal ausrasten: Mit diesen Cheats geht das sogar recht einfach.

Anmerkung: Die Codes müsst ihr mit dem Classic Controller eingeben. Für die Wiimote ändern sich die Tasten wie folgt: X (Pad) = A (Wiimote), B = 2, A = Minus, R = B. Eingegeben werden müssen die Codes direkt im Spiel selbst.

Code	Effekt
X X B X X B X X B A A	Alle Stages
←←→→↑↓↑↓BA	Alle Styles freigeschaltet
↑↑↓↓ ←→←→BA	Alle Waffen freigeschaltet
←→←→↑↑↓↓RA	100.000 Dollar
↑↑←→←→↓↓RB	God Mode an
↓↓←→←→↑↑RB	God Mode aus
↑↑↓↓RARAB	Polizei abschütteln
→→↑↓←←↑↓RB	Speed-Schuhe
←←↑↓→→↑↓RB	Super-Stampfer
↑↑↑←→RARAR	Alle Charaktere freischalten

F-ZERO

Wii U „Show me your moves!“

Perfekter Start

Besonders bei langsamen Boliden wie Wild Goose oder Fire Stingray nützlich: Gebt ordentlich Gas, schon bevor die Ampel beim Start auf Grün springt, und haltet gleichzeitig R gedrückt. Das positioniert euch sofort vor einem der Gegenfahrer, welcher euch hinten mit Karacho reindonnert und somit einen enormen Anschub gibt. Mit diesem Trick seid ihr quasi sofort von 0 auf 300+ in weniger als zwei Sekunden.

Kurven? Kein Problem

Drückt bei Kurven nicht zu sehr auf die Bremse. Geht stattdessen vom Gas runter und setzt mit L oder R zu einem Drift an. So behaltet ihr genügend Speed und könnt scharfe Kurven trotzdem mit Bravour meistern. Nur bei besonders kniffligen Strecken wie White Land II oder Fire Field müsst ihr auch Gebrauch von der Bremse machen, um nicht gegen den Fahrbahnrand zu knallen.

Abkürzung Nummer 1

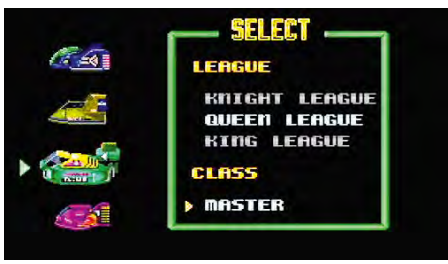
Auf der Strecke Red Canyon II gibt es einen Abschnitt, der mit kleinen Sprungschanzen und Elektrofeldern gespickt ist. Bevor es danach rechts in ein Minenfeld geht, solltet ihr euch weiter links halten. Dort führt eine weitere Schanze zu einem großen Pfeil außerhalb der Strecke, der euch kurz darauf wieder auf die Strecke zurückbringt. Nicht wirklich eine lohnenswerte Abkürzung, aber so vermeidet ihr die Gefahr, auf eine Mine zu fahren.

Abkürzung Nummer 2

Weitaus schwieriger und nur für Könner: In Port Town könnt ihr bei der ersten kleinen Schanze einen riesigen Sprung nach rechts machen, um so auf der anderen Seite der Strecke zu landen. Dafür muss jedoch der Winkel exakt passen und ihr müsst einen Nitro einsetzen. Zwar werdet ihr danach, wie von Lakitu bei **Super Mario Kart,** ein Stück weiter nach hinten verschoben, eine ordentliche Abkürzung bleibt es trotzdem.

Master Class freischalten

Wem das Spiel selbst auf der Expert Class zu leicht ist, sollte mal auf allen fünf Strecken (die Liga dürft ihr frei wählen) den 1. Platz belegen. Dann schaltet ihr einen weiteren Schwierigkeitsgrad frei, in dem ein Fehler fast jedes Mal zu einer Niederlage führt.



WIDMUNG AN „META-KNIGHT“

Stammleserin Maria meldet sich diesmal per E-Mail zu Wort und hat die Gelegenheit gleich mal genutzt, um uns eine Widmung für ihren Lieblings-Videospielcharakter zu übermitteln!

Juhu, N-Zone-Team, ich bin’s, Maria Schreiber!
Nun schreibe ich euch endlich mal per E-Mail, endlich hab ich Internet und ein Netbook!
Diese E-Mail schreibe ich nicht umsonst ... Nein, ich möchte jemandem danken und ihn zum coolsten Typen überhaupt ernennen! Die Rede ist von Sir Meta-Knight (obwohl ich ihn gerne auch Master Meta-Knight nenne), niemand ist so cool und stark wie er und ich mag ihn schon so lange! Als ich sechs Jahre alt war, da habe ich immer **Kirby’s Fun Pak** gespielt und am liebsten das Story-Game Meta-Knights Revenge. Da war er so fies, cool und stark, mir gefiel der Spielverlauf. Das mag jetzt albern klingen, aber ich wollte ihm dafür danken, dass er wie ein Schutzengel für mich ist, ich würde niemals an ihm zweifeln. Nein, dafür ist er zu respektvoll und stolz. Nun, ich habe mich nie getraut, zu sagen, das ich ihn wirklich beneide, weil es dann wieder so wie Fan-Girl-Gequatsche rüberkommt ... Aber mal ehrlich, ich bin nicht so ... Wisst ihr, Meta-Knight gibt mir das Gefühl der Sicherheit, ihn an meiner Seite zu haben wäre klasse, so als Kumpel, jemand, dem man sein Herz ausschütten kann. Ich mag meinen Plüschi von ihm in der Miniaturausgabe!

Hier, meine Widmung an Sir Master Meta-Knight:

„Anfangs noch so boshaft, gnadenlos, voller Rachsucht und so geheimnisvoll ... Doch in dir steckt noch viel mehr, du bist eine bedeutsame Person, voller Entschlossenheit, mit einem starken Willen und ich weiß nicht, wie du das machst, aber du bist so unglaublich cool. An deine Coolness kommt niemand heran, nein, das kann ich mir nicht vorstellen, oder etwa du? Eingesteh’n muss ich dir, ertragen kann ich’s nicht, wenn ein Mädchen an deiner Seite ist und ich bin’s nicht. Neid oder Eifersucht, beides ist falsch, warum haben die verdient deine Anwesenheit? Muss man sich den Respekt und die Anerkennung nicht hart erarbeiten? Meta-Knight, ich darf dich doch Meister nennen, ja? Duzen scheint angebrachter zu sein, da ich schon so lang dich bewundere und zu dir aufschaue. Gib niemals auf und nimm dir dies zu Herzen: Erreichen dich diese Worte, dann sag auch mir, was du fühlst. Hör mich an, deine Taten, alles was du tust, ist richtig, deshalb fragst du dich vielleicht, du hast viel erreicht, dein Stolz und deine Entschlossenheit machen dich so stark. Und übrigens, die Guten sind böse und die Bösen sind die Guten, wer dies nicht versteht, wird mit dir nicht auskommen, das was DU tust, ist eigentlich gut gemeint. Ich sehe das genauso, ich zolle meinen vollsten Respekt dir gegenüber und auch du solltest mal die Hauptrolle bekommen, oder wär dir dies zu viel Aufwand? Aber, ich fühle mich bei dir sicher, Worte sind nur unbedeutend, wenn man sie nicht versteht, doch du, Meister Meta-Knight, hast doch auch ein Herz, du hast auch Gefühle, obwohl manche es nicht sehen, solltest du öfters mit dem Herzen denken, hör darauf und du weißt, was zu tun ist. Nun, mein Schlusswort, ich, Maria, unterstütze dich, weil du jemand besonderes bist, ich glaube an dich, immerzu! Mit freundlichen Grüßen, Maria Schreiber.“

N-ZONE-APP UND MONSTER-BUNDLE GEFRAGT!

Florian Schmitt hat uns zusammen mit seiner ProMii-Einsendung (ein wirkliches toller Mii von Heino, der beinahe als Gewinner unseres monatlichen Wettbewerbs durchgegangen wäre) zwei Fragen mitgeschickt. Normalerweise packen wir solche Anschreiben in die Leserbriefe, doch diesmal machen wir aus aktuellem Anlass eine Ausnahme. Florian wollte gerne wissen, ob vielleicht eine N-ZONE-App für Android und/oder iOS rauskommt oder derzeit entwickelt wird. Florians Suche im Google Play Store blieb erfolglos, was auch kein großes Wunder darstellt. Es gibt bisher keine N-ZONE-App und auch für die nächste Zukunft ist es nicht geplant, eine dementsprechende App zu veröffentlichen. Sollten in den nächsten Monaten Hunderte von Anfragen – wie die in Florians E-Mail – eintrudeln, wird man verlagsintern höchstwahrscheinlich nochmals über das Thema nachdenken.

Florians zweite Frage dreht sich um die 3DS-Version von **Monster Hunter 3 Ultimate**, die in Europa am 22. März 2013 auf den Markt kommen wird. In diesem Zusammenhang interessiert es Florian, ob das Spiel auch in einem Set inklusive XL-Schiebepad Pro erscheint. Diese Frage müssen wir leider verneinen, hierzulande können **Monster Hunter**-Fans aber ein limitiertes Bundle, bestehend aus einem schwarzen Nintendo 3DS XL und dem Spiel **Monster Hunter 3 Ultimate** (auf der Konsole vorinstalliert) erstehen. Das XL-Schiebepad Pro wird jedoch ebenfalls am 22. März als Zubehör veröffentlicht. Lediglich in Japan gibt es ein Set, bestehend aus einem 3DS XL plus XL-Schiebepad Pro und dem betreffenden Spiel, das im Land der aufgehenden Sonne unter dem Titel **Monster Hunter 3G** bekannt ist.

Das in Europa als Monster Hunter 3 Ultimate erscheinende Spiel ist in Japan unter dem Titel Monster Hunter 3G bereits Ende 2011 veröffentlicht worden, unter anderem auch als XL-Schiebepad-Pro-Bundle.

VIRENGEFAHR AUF Wii U?

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Erst mal Danke schön für ein so informatives Game-Magazin und macht weiter so. Jetzt zu meiner Frage: Ich habe mir eine Wii U zugelegt und die Konsole mit dem Internet verbunden. Jetzt ist mir ein Gedanke gekommen: Wie sieht es aus, wenn man mit der Wii U im Internet surft? Kann dann die Spielekonsole genauso wie ein PC von Viren befallen werden? Wenn ja, kann man sich davor schützen, durch einen Virenschutz wie beim PC? Oder sind Konsolen davon nicht betroffen?
Vielen Dank im Voraus, euer treuer Leser
Holger Heyn aus Munster (Lüneburger Heide)

N-ZONE: Auf der Wii U besteht keine Gefahr eines drohenden Virenbefalls und das wird wohl auch in der Zukunft so bleiben. Schadsoftware wird grundsätzlich auf ein ganz bestimmtes Betriebssystem zugeschnitten und ist auf anderen Plattformen wirkungslos. Da ein Großteil der weltweiten Internetnutzer Windows-PCs verwenden, gibt es für dieses Betriebssystem auch die meisten Viren, Würmer und Trojaner!

N-ZONE-FANBILD

Unser treuer Leser Maantro begeisterte uns diesen Monat mit der Zusendung dieses tollen Bildes per E-Mail! Die gesamte N-ZONE-Redaktion bedankt sich auf diesem Wege für deine Mühen! Mach weiter so!

BAU DEN PROMii!

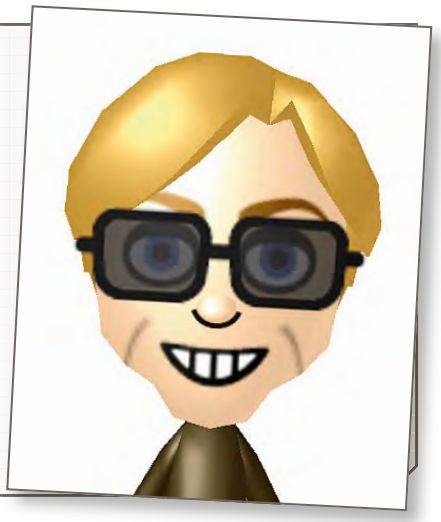
Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich der Verpflichtung für die RTL-TV-Show *DSDS* – ein Mii von Olivia Jones gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii der exzentrischen Moderatorin. Das Mii müsst ihr mit dem 3DS oder der Wii U erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 28. März 2013.

Mii

Heino

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns einen Mii des Sängers Heino zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Daniela Binder als äußerst gelungen. Für alle, die das Mii des erfolgreichen Künstlers auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!



N-ZONE WETTET, DASS ...

DIE LETZTE WETTE:
Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr ein vollständiges Luigi-Kostüm anhabt, bestehend aus grüner Mütze, Schnurrbart, grünem Pulli, weißen Handschuhen, Blaumann und braunen Schuhen. Zusätzlich solltet ihr einen Staubsauger in einer Hand halten. Außerdem wollten wir, dass ihr eine leuchtende Taschenlampe dabeihabt und auf dem Bild auch noch ein Geist zu sehen ist. Tatsächlich haben eine ganze Menge Leser die Wettbedingungen erfüllt: Wir gratulieren Robin Winopal, Dustin Moebius sowie Andreas und Luis Stör. Sie wurden zufällig unter allen Teilnehmern ermittelt und freuen sich über ein kleines Überraschungspaket.

DIE WETT-EINLÖSUNG:
Weil sich Uwe im letzten Monat irrte, verpflichtete er sich dazu, mit seinem eigenen Staubsauger von daheim durch die N-ZONE-Redaktion zu flitzen und mal so richtig sauber zu machen! Hier ist das Beweisfoto, auf dem Uwe nicht gerade glücklich über seine Bonusaufgabe ausschaut!

DIE AKTUELLE WETTE:
Unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Ihr schickt uns ein Foto, auf dem man zwei Personen sieht, die originalgetreu als Mario und Luigi verkleidet sind.
2. Die beiden Figuren sollen jeweils einen großen Pilz in der Hand halten.
3. Außerdem müssen sich Mario und Luigi in einer Siegerpose abklatschen (also einen sogenannten High-Five machen) und das Foto soll zusätzlich vor einer italienischen Eisdiele geschossen werden.

Falls er sich irrt, verpflichtet sich Uwe, den ganzen Sommer, jeden Tag ein Eis zu essen! Und außerdem wird er sich um die Spülmaschine in der Verlagsküche kümmern und drei Tage lang Geschirr ein- und ausräumen.

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei Überraschungspakete. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 28. März 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag von Julian Hilbig hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Layton in dieser Szene, die auf dem japanischen Cover-Artwork des kommenden Games **Professor Layton vs. Ace Attorney** zu sehen ist? Schickt eure Texte bis zum 28. März 2013 an redaktion@n-zone.de!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das aktuelle **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

+

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

862344

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

DAS FRÜHLINGS-TURNIER GEHT IN DIE NÄCHSTE RUNDE

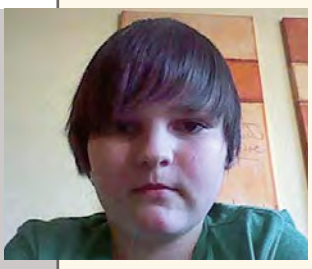
Dank einer fetten Frühjahrs-Meisterschaft geht in der N-ZONE-Superliga die Post ab! Die Ergebnisse der Vorausscheidungen von Gruppe A findet ihr direkt im Anschluss. Anmeldungen für die Gruppe B werden noch angenommen, also nichts wie los und mitmachen bei der N-ZONE-Superliga!

1. Ihr tragt in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ euren **Mario Kart 7**-Spielernamen ein. Für die Gruppe B der Frühjahrs-Meisterschaft ist eine Teilnehmerzahl von 32 Mitspielern vorgesehen. Die Auswahl der Teilnehmer findet anhand der chronologischen Reihenfolge der Anmeldungen statt.

2. Ab Mittwoch, den 27. März fällt der Startschuss in der Gruppe B. An diesem Tag werden die Paarungen in der Facebook-Gruppe bekannt gegeben und die Teilnehmer dürfen im Anschluss jeweils eine K.-o.-Runde ausgetragen. Bitte nehmt nur am Turnier teil, wenn ihr in dieser Woche auch tatsächlich **Mario Kart 7** online spielen könnt.

3. Für den weiteren Turnierverlauf haben wir uns diesmal eine Überraschung ausgedacht, denn die 16 Vorrunden-Sieger der Gruppe A dürfen direkt gegen die 16 Gewinner aus der Gruppe B antreten. Weitere Details zum Turnier findet ihr in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“!

NACHGEFRAGT BEI ... DENNIS SCHRAGE



N-ZONE: Als Teilnehmer des Frühlings-Turniers vermuten wir mal schwer, dass du ein aktiver Online-Spieler bist. Mit welchen Konsolen zockst du online und wie viele Stunden pro Woche verbringst du durchschnittlich mit dem Spielen von Multiplayer-Games über das Internet?
Dennis: Ich zocke mit der Wii, dem Nintendo 3DS und der PlayStation 3 online. Pro Woche spiele ich etwa 14 Stunden online.

N-ZONE: Was sind deine persönlichen Top 5 der Online-Spiele?
Dennis: Auf dem ersten Platz steht bei mir **Mario Kart Wii**. Danach folgt **Mario Kart 7** und **Kid Icarus Uprising**. Die Plätze vier und fünf belegen bei mir die Games **Super Smash Bros. Brawl** und **Pokémon: Schwarze Edition 2**!

N-ZONE: In Südkorea ist professionelles Gaming ja schon lange ein angesagtes Thema mit **StarCraft**-Turnieren in riesigen Arenen inklusive Live-Sendungen im TV. So wurde etwa der **StarCraft**-Experte Lee Jae-Dong vom Team Hwaseung Oz unter Vertrag genommen und freut sich über ein Gehalt von 110.000 US-Dollar pro Jahr! Was hältst du denn vom „Beruf" Profizocker?
Dennis: Ich würde den Beruf klasse finden, wenn man nicht immer das Gleiche spielen müsste ... Und wären es Nintendo-Games statt **StarCraft** würde ich sofort anfangen!

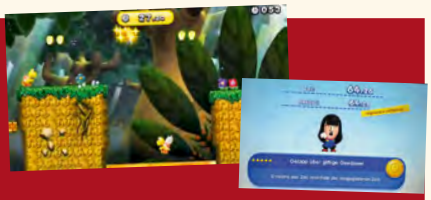
N-ZONE: Kaufst du oft im eShop ein und welchen Betrag investierst du monatlich in die Anschaffung neuer Games?
Dennis: Im eShop hab ich bisher einen Betrag von 30 Euro ausgegeben und wenn ich ein Spiel im Laden kaufe, sollte es höchstens 60 bis 65 Euro kosten.

N-ZONE: Games als Download zu kaufen ist nicht jedermanns Sache, manche Zocker bevorzugen es nach wie vor, sich für Spiele auf herkömmlichen Datenträgern zu entscheiden. Wie ist deine Meinung zu diesem Thema?
Dennis: Also richtige Vollpreisspiele würde ich auch nicht im eShop kaufen, weil ich diese Spiele vielleicht wieder verkaufen möchte und das geht als Download leider nicht!

N-ZONE: Danke für das Interview, wenn du noch etwas loswerden möchtest, hast du jetzt die Gelegenheit dazu ...
Dennis: Ich würde es richtig gut finden, wenn ihr mal wieder ein **Kid Icarus**-Turnier oder ein **Super Smash Bros. Brawl**-Turnier veranstalten könntet! Das würde mich echt freuen!

Der beste Mario-Highscore

Im letzten Heft wollten wir wissen: Wer schafft die schnellste Zeit im Herausforderungsmodus von **New Super Mario Bros. U** („Galopp über giftige Gewässer"). Aus den Einsendungen kristallisierte sich mit Hendrik Bunde der gleiche Sieger wie bei der letzten Herausforderung heraus. Herzlichen Glückwunsch!



Mit einer Zeit von 64.26 hat Hendrik Bunde erneut die Spitzenposition erreicht. Dicht auf den Fersen waren ihm Adrian Korres (Bestzeit: 64.30) und Bernhard Mettbach (Bestzeit 64.41).

★ Daniel André Homp	vs.	Stef Lenor
Alan Buta	vs.	Jonas Hamer ★
★ Steini DerMargus Steinmetz	vs.	Deniz Ölcer
Dennis Schrage	vs.	Jonas Knopp ★
Freddy Woreder	vs.	Andre Hölscher ★
David Schmidtmann	vs.	V-co Koopz ★
★ Robin Cheah	vs.	Manuel Wiese
★ Thommy Sche	vs.	Justin Biebor
★ Turtok Rules	vs.	Mario Waschull
Sascha Wiechert	vs.	Chri Hufler ★
Robin Beggiato	vs.	Nico Schulz ★
★ Marc Like Toast	vs.	Moritz Hinz
★ Fabian Marmor	vs.	Jesper Koelmann
Jonas Münstermann	vs.	Julian Pitzer ★
★ Max Voß	vs.	Lukas Bloem
★ Marvin Ga	vs.	Allen Tsitak

★ = Teilnehmer mit der Sternchen-Markierung sind in der bereits absolvierten Vorrunde der Gruppe A als Gewinner hervorgegangen.

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse vor den Events des Frühlingsturniers noch ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von **Mario Kart 7** „Mehrspieler (online)".
2. Klickt auf „Communitys" und „Code eingeben".
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

LESERZITATE

Hallo liebes N-Zone-Team, ich bin kurz vor Spielende über einen der zahlreichen **ZombiU**-Bugs gestolpert. Bei Ubisoft bekam ich nicht einmal eine Antwort, ob sie einen Patch bringen. Und an anderen Stellen las ich bereits, dass kein Patch kommen wird. Dies ist eine absolute Schweinerei und ich denke, es interessiert auch andere Leser, was mir widerfahren ist. Also das Game ist, wie von vielen bereits beschrieben, top! Jedoch ist es eine absolute Frechheit, was Ubisoft sich bezüglich der Bugs leistet. Ubisoft ist ja nicht zum ersten Mal in der Kritik wegen seiner „Gewinnoptimierungs"-Strategien … (z. B. Kopierschutz-Verfahren, die erst nach langer Zeit und nach massivem Widerstand fallen gelassen wurden). Und wenn Ubisoft in letzter Zeit schon schlampiger wird (auch bei **Assassin's Creed 3**), dann sollten sie wenigstens für Patches sorgen! Dies wird bei diesem Game aber nicht mehr gemacht, obwohl die Probleme bekannt sind. Das Schlimme ist, dass ich mich sogar extra vorab über die bestehenden Bugs informiert habe, nur um dann aber ca. eine halbe Stunde vor dem Ende des Spiels (:-( ) doch noch in einen Bug zu rennen. Ich bin nach dem Erhalt des Arzt-Auges in eine Ecke gelaufen (nach der TNT-Sprengung rechts in die Ecke), dann fiel der Charakter ins Nichts. Nachher war der Missionsgegenstand weg und kann nun nicht mehr geborgen werden, da er irgendwo im Nirwana schwebt. Dieser Bug ist so offensichtlich und einfach reproduzierbar (an eine „falsche" Stelle laufen!), das hätte beim Testen locker auffallen müssen. So etwas habe ich, und ich zocke seit fast 20 Jahren, noch nie erlebt. Also mir reicht es und ich werde auf nachfolgende Ubisoft-Titel wie etwa **Rayman Legends** bewusst verzichten, denn diese Geschäftspolitik will ich nicht länger unterstützen. Dies gäbe vielleicht auch ein spannendes „Kontroverse"-Thema. Freundliche Grüße aus der Schweiz

B. Wickli

Hallo N-ZONE, ich habe das alte **World Cup** für den Game Boy nochmal gespielt und habe bemerkt, dass jede Mannschaft einen speziellen Schuss hat. Ich frage mich, ob hier **Inazuma Eleven** geboren wurde. Ich würde mich freuen, wenn ihr in der nächsten N-ZONE über das und vielleicht auch über die neue Sony-Konsole berichten würdet. Schöne Grüße sendet euch

Nowieso

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir antworten sogar!

NACHGEFROSCHT

Hallo liebes N-Zone-Team!
Als Erstes: Euer Magazin ist super, auch die lieben Redakteure und Layouter – macht weiter so!

N-ZONE: Danke schön! Mach dir keine Sorgen, wir hören so schnell nicht auf.

Aber kommen wir zu meinen drei Fragen. 1. Ich habe eine seltsame **Pokémon**-Karte entdeckt, auf der eines der Monster mit ägyptischen (glaube ich) Hieroglyphen abgedruckt ist. Was hat es mit dieser Karte auf sich?

N-ZONE: Das ist eine antike Abbildung eines Mew – auch wenn man es auf den ersten Blick für Mewtwo halten könnte, weil der knuffige kleine Kerl so grimmig dreinschaut. Die Form der Unterschenkel deutet aber ganz klar auf ein Mew hin. Die Karte wurde übrigens vor ca. 13 Jahren an alle Besucher des ersten Pokémon-Films verteilt. Pass also gut drauf auf und lagere sie so, dass sie möglichst wenig Schaden nimmt – das ist ein schönes Sammlerstück!

2. Ich bin ein großer **Detektiv Conan**-Fan, schaue die Sendung aber auf Japanisch. Gibt es Videospiele zu dieser Sendung?

N-ZONE: Oh ja, zu Detektiv Conan sind seit Mitte der 90er etliche Videospiele erschienen – leider aber fast ausschließlich in Japan. Da dürftest du dich sehr schwer tun, noch an diese alten Games heranzukommen, selbst wenn du echt gut Japanisch sprichst (sprichst du echt gut Japanisch, Fabian?). Eine einzige Ausnahme gibt es: Das Wii-Spiel Detektiv Conan – Die Mirapolis-Ermittlung erschien vor etwas über vier Jahren auch hier in Deutschland. Mit viel Glück bekommst du das noch gebraucht irgendwo im Internet – als beinharter Fan darfst du dir das Spiel auch gerne mal anschauen, obwohl wir ihm seinerzeit in der N-ZONE nur eine Wertung von 62 % geben konnten.

3. Wie besiege ich das SA-X in **Metroid Fusion** am schnellsten und mit wenig Schaden?

N-ZONE: Das ist mit etwas Übung eigentlich ganz leicht: Locke den Samus-Parasiten auf die unterste Plattform, lade deinen Charge-Beam auf, feuere auf das SA-X und spring dann sofort über dessen Kopf auf die andere Seite deines Ziels. Nachdem du den Charge-Beam schon während des Sprungs erneut aufgeladen hattest, feuerst du abermals auf deinen Feind, springst wieder drüber und so weiter. Nach der ersten Verwandlung bleibst du ruhig auf dem Boden stehen, weichst den Sprüngen des mutierten SA-X ganz sanft nach links oder rechts aus und hältst weiterhin mit dem Charge Beam drauf. Im dritten Teil des Kampfes ist dann wieder die allererste Strategie gefragt, nur dass du statt des Charge Beams nun aufgeladene Raketen benutzt.

Takusan no koun!

Fabian Ernst

GARTENMONSTER

Liebes N-Zone-Team,
zunächst natürlich die obligatorischen Lobeshymnen: Ich bin schon seit Jahren treuer Abonnent. Euer Magazin ist jeden Monat wieder informativ. Es versüßt mir den Tag, wenn ich in den Briefkasten schaue und die aktuelle N-ZONE finde! Jetzt aber zur Sache! In einer speziellen **Pokémon**-Nintendo-Direct wurden im Januar die kommenden Editionen **X** und **Y** für den 3DS angekündigt. Immer wenn ein neues **Pokémon**-Spiel kommt, packt mich die Kreativität. Ich kann dann nicht anders und muss einfach eigene **Pokémon** kreieren. Leider klappt es mit den Namen nie so richtig. Aus diesem Grunde schicke ich euch mein neuestes Werk (natürlich ist es zu Zeitüberbrückung im Schulunterricht entstanden). Es ist vom Typ Pflanze …

N-ZONE: … genau wie unser Redaktionskaktus, höhö …

… und trägt ein Blatt auf dem Kopf. Für einen guten Namen braucht es schlaue Köpfe. Wer könnte sich also besser eignen als die Gemeinschaft eurer treuen Leser? Vielleicht kann ja der eine oder andere per Leserbrief einen Namensvorschlag an euch richten.

N-ZONE: Dein Design finden wir wirklich gelungen, vor allem der Helm im Blattdesign macht echt was her! Ein paar Namensvorschläge, hmmm … wie wär's denn mit Tulpstulpia? Baum-Krone? Oder einfach Michael? Okay, wir geben zu, unsere Talente als Taschenmonster-Taufpate sind offensichtlich nicht sonderlich gut ausgeprägt. Und wie steht's mit euren? Habt ihr schöne Vorschläge zur Benennung von Pauls Pokémon?

Das war es von mir. Ich verbleibe mit den besten Grüßen und freue mich auch auf die kommenden Ausgaben eurer Zeitschrift.

Paul

DREHBUCH

Hallo liebes N-Zone-Team!
Meine Tochter bekam ein japanisches Nintendo-DS-Spiel geschenkt. Soweit ist alles in Ordnung, das Spiel läuft usw., aber da wir ja leider kein Japanisch können (Gebrauchsanleitung lesen), bitten wir euch um Hilfe. Auf der Hülle des Spiels ist ein Vermerk „Gamebook" angebracht. Was bedeutet das? Ist das so eine Art Sammelalbum? Für eine genauere Information von eurer Seite wären wir sehr dankbar.

N-ZONE: Nein, das ist wohl kein Sammelalbum, sondern höchstwahrscheinlich ein für die japanische Spielkultur typisches Bilderbuch-Abenteuer. Ganz grob erklärt: Man kann sich diese Gamebooks als eine Art (mehr oder weniger) interaktiven Roman vorstellen, der an verschiedenen Punkten seiner Handlung Entscheidungsweichen präsentiert. Hier hat der Spieler dann die Wahl, wie sich die Storyline weiterentwickeln soll. Da diese Entscheidungen meist unwiderruflich sind, entsteht so der Anreiz, das Spiel mehrmals durchzuzocken. Kennt jemand aus eurer Familie zufällig das Pen&Paper-Rollenspiel Das Schwarze Auge? Dessen Soloabenteuer sind ein gutes, wenn auch nicht perfektes Beispiel für solche Gamebooks. Spätestens an dieser Stelle merkst du wohl: Diese DS-Adventures sind nicht nur naturgemäß sehr textlastig, die Software-Storyline stellt auch das komplette Gameplay-Fundament dar. Wenn wir ganz ehrlich sind, fürchten wir, dass man mit diesen Titeln nicht viel Freude haben wird, solange man kein Japanisch spricht. Was für ein Spiel habt ihr denn bekommen? Wir wetten, es war ein Sword World-Titel!

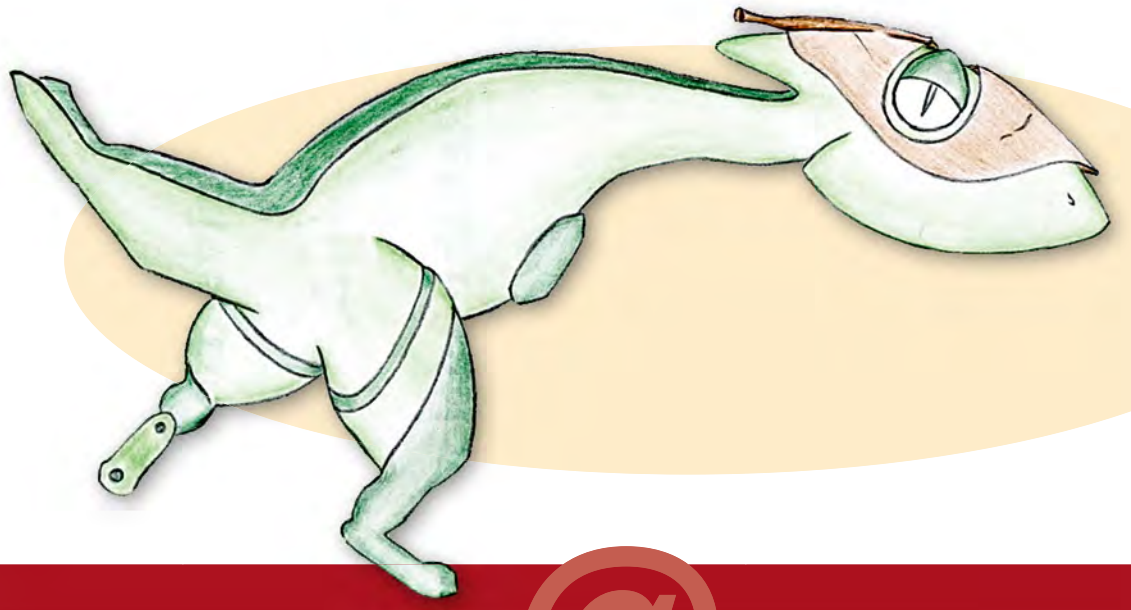
Zweite Frage: Laufen die GameCube-Spiele auch auf der Wii U? Wir trauen uns nicht, dies auszuprobieren.

N-ZONE: Nein, leider nicht. Aber in absehbarer Zukunft dürften wohl ehemalige GameCube-Spiele als Download-Version via Virtual Console doch noch ihren Weg auf die Wii U finden. Ein paar Wunschkandidaten hätten wir dafür schon. The Legend of Zelda: The Wind Waker, Super Mario Sunshine, Wave Race: Blue Storm oder Eternal Darkness: Sanity's Requiem zum Beispiel.

Über eine Rückantwort von euch würden wir uns sehr freuen.

N-ZONE: Hoffentlich hat euch diese Antwort noch rechtzeitig erreicht – und vielleicht hilft sie euch sogar ein paar Schritte weiter. Habt viel Spaß mit dem Spiel!

Liebe Grüße,
Renate und Melanie Breu



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

MARKEN VS. HARDWARE-POWER

Auf dem Papier lässt die kürzlich vorgestellte PS4 die Wii U hinsichtlich der technischen Fähigkeiten alt aussehen, doch müssen wir Nintendo-Fans uns deswegen wirklich Sorgen machen?

Thomas: Sebastian, du warst ja live dabei, als die PS4 kürzlich in New York der Weltöffentlichkeit präsentiert wurde. Was war dein Eindruck von der Hardware?

Sebastian: Tja, Thomas. Ein richtiges Gefühl für die Hardware habe ich noch nicht, Sony blieb da vage. Allerdings zeigte man erste PS4-Spiele und den neuen Controller und bombardierte uns mit allerlei Details. Was aber rüberkam: Sony hat eine leistungsfähige Hardware am Start – dramatisch flotter als Wii U – und Sony setzt voll auf diverse Komfort- und Social-Funktionen. Man kann Download-Spiele etwa bereits starten, nachdem nur ein Teil der Daten heruntergeladen ist. Oder man unterbricht ein Spiel, schaltet die Konsole aus, und wenn man sie wieder anschaltet, kann man sofort weiterzocken – von genau derselben Stelle aus. Klingt gut!

Thomas: Wow – das hat mich jetzt ja fast vollständig von der PS4 überzeugt! Nein, Spaß beiseite – auf so einen Komfort-Käse kann ich als Gamer dann doch verzichten. Wie aber steht's mit den Spielen? Konntest du einen System-Seller vom Schlage eines **Mario**- oder **Zelda**-Titels ausfindig machen?

Sebastian: Angesichts des lahmen Wii-U-Systems erscheint mir das Versprechen, blitzschnell zum Zocken zu kommen, schon als richtig spannend. Aber stimmt schon: Sony fehlte der richtige Mega-Hit. Gezeigt wurden solide Spiele, aber keines ließ mir die Kinnlade herunterklappen. Die besten Titel dürfte Sony erst auf der Spielemesse E3 im Juni zeigen.

Thomas: Nintendo muss sich also auf starke Konkurrenz im Juni in L.A. einstellen, so wie im letzten Jahr, als Nintendo mit der Wii U der Konkurrenz die Show stahl, wird's wohl nicht mehr kommen. Daran werden wohl auch ein neues **Super Mario** und **Mario Kart** nicht viel ändern. Und ganz nebenbei wird Microsoft mit dem Xbox-360-Nachfolger ja auch noch auf der E3 kräftig auf die Tube drücken. Ob Nintendo da mit seinen Marken mithalten kann? Steht Big N womöglich sogar unter Zugzwang und schickt seine besten Pferde nicht ganz unfreiwillig schon jetzt ins Rennen?

Sebastian: **Zelda**, **Mario**, **Mario Kart** und **Smash Bros.** – all diese starken Marken werden auf der E3 dabei sein, so viel steht jetzt schon fest. Und es ist auch bitter nötig, um angesichts der Next-Gen-Konkurrenz aufzufallen. Am Ende werden es diese Spiele entscheiden, ob die E3 ein Erfolg für Nintendo wird oder nicht. Diese starken Exklusiv-Marken sind es, mit denen Nintendo auftrumpfen kann. Kein anderer Hersteller hat ein derart starkes First-Party-Line-up. Aber hoffentlich gibt es auch genug Innovationen!

Thomas: Wie heißt es doch so schön: „Konkurrenz belebt das Geschäft!" Somit haben vor allem wir Spieler etwas davon, dass Nintendo angesichts der in Hinsicht auf die technischen Fähigkeiten haushoch überlegenen PlayStation 4 mehr aufs Gas treten muss. Bleibt nur zu hoffen, dass die Spiele darunter nicht leiden – beispielsweise indem die Entwickler ihre Arbeit unter Zeitdruck verrichten müssen und das Endergebnis dann seine Macken hat und die Erwartungen der Spieler nicht erfüllt. Zum Glück ist dies allerdings in den letzten Jahren bei großen Nintendo-Marken nicht passiert: Ob **Mario Kart**, **Super Mario** oder **Zelda** – an der Qualität der Spiele gab's weder bei der Technik noch beim Gameplay viel zu meckern. Die von dir geforderten Innovationen stellen für mich das größte Risiko dar, besonders dann, wenn sie nicht stimmig sind und aufgesetzt wirken.

Sebastian: Innovation muss sein und ich denke, das ist den Nintendo-Chefs klar. Nicht umsonst kündigte Eiji Aonuma an, beim Wii-U-**Zelda** mit einigen Serientraditionen zu brechen. Zeit wird's! Gleichzeitig ist da sicher das Risiko, treue Fans zu verschrecken oder einfach auf Ideen zu setzen, die am Ende nicht ganz so zünden wie erhofft. Aber herrje … vor dem Problem steht jeder einzelne Spieleentwickler. Wie heißt es so schön? Wer nicht wagt, der nicht gewinnt!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862324

AUSGABE 05/2013

ab 17.04.13 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

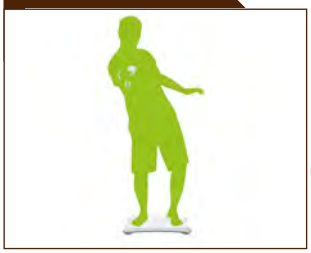
FIRE EMBLEM: AWAKENING (Test)

In Fernost und den USA sahnte der 3DS-Strategie-Hit bereits Traumwertungen ab – rechtzeitig zum Release in Europa liefern wir den ausführlichen Test.

ZELDA: THE WIND WAKER HD (Vorschau)

In einem großen Vorschau-Bericht nehmen wir das HD-Remake des legendären GameCube-Hits **The Legend of Zelda: The Wind Waker** unter die Lupe.

CASUAL GAMES (Retro)



Passend zum Release des neuen **Dr. Kawashima** werfen wir einen Blick in die Historie der Nintendo-Casual-Games.

DR. KAWASHIMA (Test)

Im Test erfahrt ihr, wie gut sich der neuerdings diabolische Nintendo-Doc auf dem 3DS schlägt.

play³
Ausgabe 04/13

Passend zur Ankündigung der PlayStation 4 legen wir euch die aktuelle Ausgabe unseres Schwestermagazins **play³** ans Herz. Darin findet ihr spannende Infos rund um die neue Sony-Konsole und zu den ersten Spielen für die Wunderkiste. Weitere Highlights in der Ausgabe 04/13 sind der Test des neuen **Tomb Raider**-Spiels und des Grafik-Leckerbissens **Crysis 3**.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Stefanie Groß, Lukas Schmid, Sebastian Zelada

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion David Martin, Maik Koch
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

Game-Server für Jedermann – einfach, schnell und günstig!

4NETPLAYERS.DE

CRYSIS 3

Crysis-3-Server ab 9,99 Euro im Monat

BATTLEFIELD 3

Battlefield-3-Server ab 9,99 Euro im Monat

MINECRAFT

Minecraft-Server ab 2,66 Euro im Monat

TEAMSPEAK-SERVER AB 1,06 EURO IM MONAT

QR-Code scannen und hinsurfen!

Jetzt auf www.4netplayers.de informieren!

computec MEDIA

MENSCHEN
NATUR
ORTE
ACTION

- Das beste Kamera-Equipment für jede Fotosituation
- Optimale Kamera-Einstellungen für besser ausgeleuchtete Bilder

228 Seiten Tipps

Profis helfen Hobbyfotografen

Ausgabe jetzt am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellen unter: www.pcgh.de/go/foto

Auch für Android- und iOS-Geräte bei iKiosk erhältlich